

## **BAB II**

### **METODE PENELITIAN**

Sebuah penelitian selalu menggunakan metode penelitian agar dapat memperoleh data secara ilmiah. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.<sup>43</sup> Metode penelitian juga dapat dipahami sebagai sebuah kegiatan ilmiah yang dilakukan secara bertahap dan berurutan secara rinci, dimulai dari pemilihan topik penelitian, pengumpulan data, dan analisis data, sehingga dapat diperoleh sebuah pengertian dan pemahaman mengenai topik yang dipilih. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan jenis penelitian pengembangan atau biasa dikenal dengan *Research and development* (R&D). Menurut Sugiyono, penelitian pengembangan atau *Research and development* (R&D) merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji coba keefektifan produk tersebut agar bermanfaat bagi masyarakat luas.<sup>44</sup> Menurut Nana Syaodih Sukmadinata mendefinisikan bahwa penelitian R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah

---

<sup>43</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Melalui Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D" (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 2.

<sup>44</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Melalui Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D", hlm. 215.

ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.<sup>45</sup> Sedangkan menurut Endang Mulyatiningsih, penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model belajar, sumber belajar, bahan dan media pembelajaran, modul, evaluasi, dan perangkat pembelajaran lainnya seperti kurikulum.<sup>46</sup>

Dari beberapa pengertian di atas dapat dikatakan bahwa penelitian pengembangan atau *Research and development* (R&D) dalam dunia pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengetahui validitas suatu produk. Dalam penelitian ini, pengembangan yang dimaksud adalah mengembangkan media interaktif dalam pembelajaran nahwu dengan berbasis *web genially*. Dan jenis penelitian yang digunakan pada MA Sunan Pandanaran Yogyakarta yaitu penelitian lapangan (*Field Study*). Jenis penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengumpulan data di lapangan agar mendapat informasi terhadap suatu fenomena yang ilmiah.<sup>47</sup>

## **B. Model Pengembangan**

Terdapat beberapa model pengembangan dalam penelitian *Research and Development* (R&D). Sedangkan model penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan

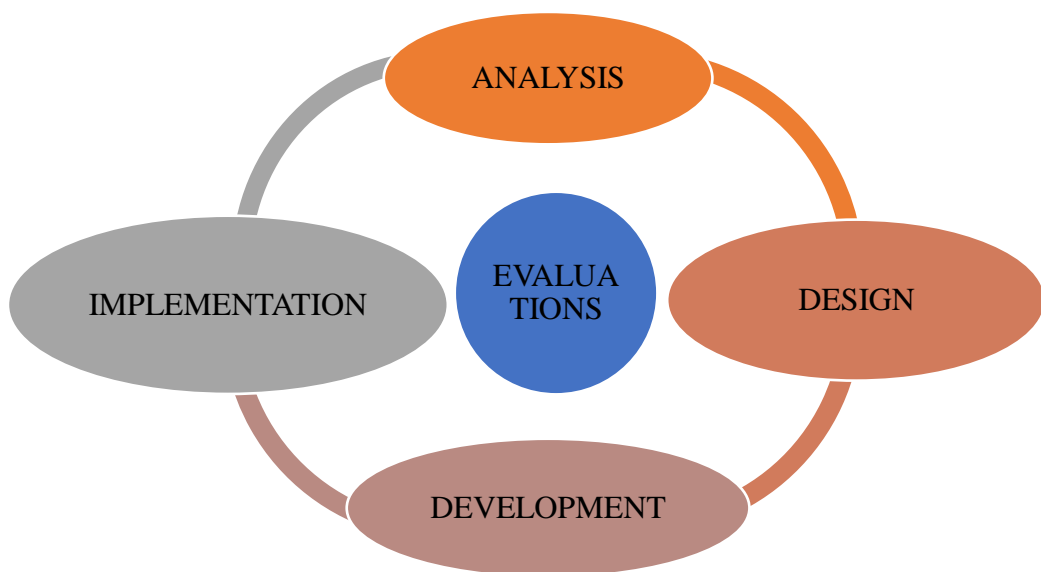
---

<sup>45</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, "Metode Penelitian Pendidikan" (Bandung: Rosdakarya, 2009), hlm. 164.

<sup>46</sup> Endang Mulyatiningsih, "Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan" (Yogyakarta: Alfabeta, 2013), hlm. 145.

<sup>47</sup> Imam Gunawan, "Metode Penelitian Kualitatif Teori Dan Praktik" (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 82.

oleh Dick and Carry. Model pengembangan ADDIE adalah singkatan dari *Analysis, Design, Development Or Production, Implementation Or Delivery, and Evaluations*.<sup>48</sup> Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar. Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:



**Gambar 2. 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE**

---

<sup>48</sup> Hanna Haristah Al Azka, Rina Dwi Setyawati, and Irkham Ulil Albab, "Pengembangan Model Pembelajaran," *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* Vol.1, no. 5 (2019): hlm. 224–36, <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/imajiner.v1i5.4473>.

### **C. Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran Yogyakarta pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Adapun Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran kelas XI di Pondok Pesantren Sunan Pandanaran Yogyakarta untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *web genially*. Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran merupakan lembaga pendidikan Islam yang berada di bawah naungan Pondok Pesantren Sunan Pandanaran. Berikut adalah gambaran umum terkait Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran Yogyakarta:

#### **1. Letak Geografis Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran Yogyakarta**

Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran (MASPA) terletak di Dusun Candi, Desa Sardonoharjo, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Tepatnya di Jalan Kaliurang KM.12,5, Dusun Candi, Desa Sardonoharjo, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran merupakan salah satu Lembaga pendidikan Islam yang berada di bawah naungan Pondok Pesantren Sunan Pandanaran. Sejarah berdirinya Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran tidak terlepas dari sejarah berdirinya Pondok Pesantren Sunan Pandanaran (PPSA). Oleh sebab itu dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari terdapat pemisahan kelas antara siswa laki-laki dan siswa perempuan. Dibuktikan dengan gedung yang berbeda untuk siswa laki-laki dan siswa perempuan. Dimana Gedung Madrasah Aliyah putra terletak di sisi barat jalan, sedangkan gedung putri

terletak di sisi timur jalan. Meskipun berbeda Gedung sekolah, namun secara administrasi memiliki satu wadah yaitu Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran dengan kantornya yang berada di gedung timur, yaitu area gedung Madrasah Aliyah putri.

## **2. Sejarah Berdiri dan Perkembangan Madrasah Aliyah Sunan**

### **Pandanaran Yogyakarta**

Sejarah Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran dengan sendirinya tidak bisa lepas dari sejarah berdirinya PPSPA. PPSPA didirikan pada 20 Desember 1975, saat itu pendirinya yaitu KH. Mufid Mas'ud masih menjabat sebagai pengasuh PP. Putri Al Munawwir Krapyak Bantul Yogyakarta. Sebelas tahun dari pendirian pesantren (1986), baru kemudian didirikan Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran. Madrasah didirikan oleh pengasuh Pondok Pesantren Sunan Pandanaran pada hari Senin, 30 Juni 1986 tanah di atas tanah seluas 1700 m<sup>2</sup> dan piagam terdaftar diberikan Kantor Wilayah Departemen Agama Propinsi DIY pada tanggal 9 Januari 1988. Nomor Statistik Madrasah 131234040010 dan Nomor Pokok Sekolah Nasional 20411892. Prestasi madrasah yang paling membanggakan adalah status MASPA dari hasil akreditasi pada tahun 1999 DISAMAKAN menjadi terakreditasi A berdasarkan SK di tahun 2006. Sedangkan status terbaru akreditasi madrasah saat ini adalah A (Sangat Baik) dengan nilai 98 yang tertuang dalam piagam akreditasi bulan Oktober 2021 sesuai dengan no. 1036/BAN-SM/SK/2021 oleh Badan Akreditasi Nasional Sekolah dan Madrasah (BAN-SM). Dari tahun ke tahun perkembangan MASPA semakin pesat baik dari segi kuantitas maupun

kualitas. Secara kuantitas, dapat dilihat dari jumlah siswa yang kini mencapai ribuan orang dan secara kualitaspun banyak prestasi yang telah dicapai. Sampai sekarang Ini MASPA memiliki tiga jurusan/program, yaitu IPA, IPS, dan IPK.

Seiring dengan perkembangannya, tentu tidak bisa dilepaskan dari peran seorang pelaku sejarah yang berbeda-beda. Pergantian kepemimpinan kepala madrasah ini membawa banyak kemajuan. Selain prestasi anak didik yang telah disinggung di atas kemajuan lainnya di antaranya dapat dilihat dari peningkatan sistem manajerial madrasah, peningkatan kualitas guru dan pegawai serta pemenuhan sarana dan prasarana pendukung proses belajar mengajar, sehingga MASPA akan meningkat dan mampu bersaing dengan sekolah-sekolah lainnya yang sederajat. Adapun kepala madrasah sejak awal berdirinya Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran Yogyakarta hingga saat ini adalah sebagai berikut:

1. KH. Masykur Muhammad, L. c.
2. KH. Mu'tashim Billah. S. Q., M.Pd.I.
3. Hj. Ainun Hakiemah, S. Pd.Si., S.S., M.Si.

### **3. Visi, Misi, dan Tujuan**

Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran (MASPA) merupakan madrasah yang berada di bawah naungan pesantren, yaitu Pondok Pesantren Sunan Pandanaran (PPSA). Oleh karena itu, bagaimanapun juga MASPA harus tetap menjadi penjaga tradisi pesantren baik secara moral maupun keilmuan dengan berbagai muatan keilmuan tradisional versi pesantren, baik dari sisi kandungan kitab kuning, hafalan al-qur'an, ataupun dari sisi pembelajarannya

yang lebih ditekankan pada *learning by process*. Sejak lahirnya, MASPA mengemban misi mencetak generasi Islami yang mandiri dalam segala bidang, memiliki kualitas IMTAK dan IPTEK yang seimbang serta memiliki wawasan global yang luas. Karakter ideal yang ingin di bangun MASPA bagi lulusannya adalah santri yang memiliki kesalehan pribadi, kesalehan social, dan kesalehan alam.

Sebagai sebuah lembaga yang terintegrasi dengan pesantren dan madrasah-madrasah formal di lingkungan Pondok Pesantren Sunan Pandanaran, MA Sunan Pandanaran secara kelembagaan memiliki visi agar bagaimana institusi akan membangun dan dapat melahirkan siswa-siswa yang tidak sekedar pandai secara intelektual saja, akan tetapi juga memiliki kemampuan kecerdasan spiritual yang memadai.

MA Sunan Pandanaran memiliki visi yaitu Mandiri, Berprestasi, Cerdas dan Berkepribadian Qur'ani (Mata CendeQia). Dengan visi Mata CendeQia menjadikan sekolah ini akan terus berupaya membangun kultur pendidikan umum yang berdasarkan nilai-nilai pesantren dalam berkompetisi dengan sekolah lain. Sedangkan misi MASPA sebagai berikut:

1. Menyelenggarakan pendidikan kreatif dan inovatif yang berbudaya pesantren.
2. Menyelenggarakan pendidikan alquran yang yang berpaham *Ahlus Sunnah Wal Jamaah*.
3. Mengembangkan keterampilan berbahasa.

4. Mewujudkan sarana teknologi informasi dan komunikasi yang terpadu.
5. Menyelenggarakan kegiatan ibadah.

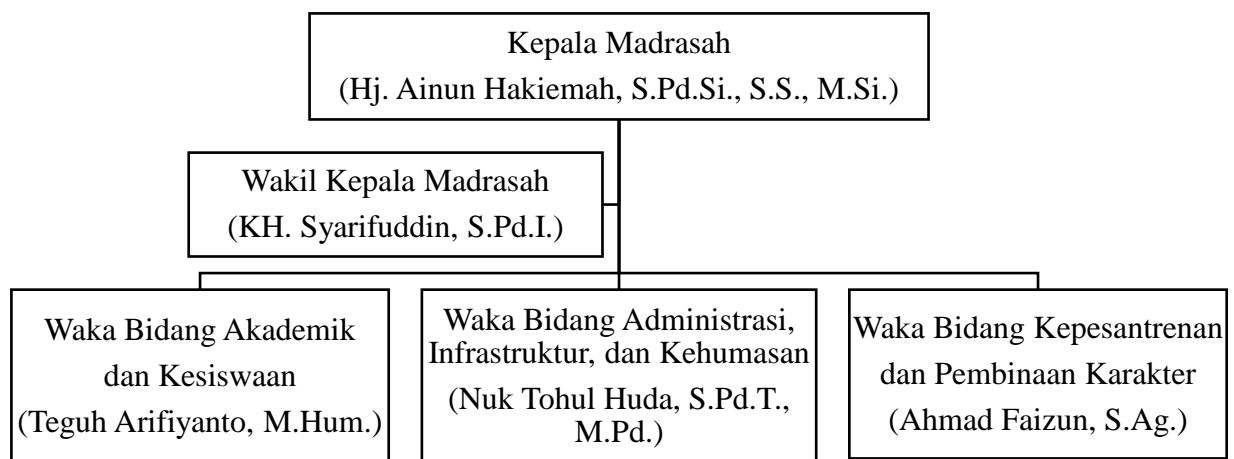
Adapun tujuan Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran yaitu: mendidik para siswa tidak mudah tergantung pada orang lain, mendidik para siswa pandai mengendalikan emosi, mendidik para siswa memiliki prestasi akademik tinggi, mendidik para siswa memiliki motivasi belajar tinggi, mendidik para siswa kaya prestasi non akademik, mendidik para siswa memiliki wawasan global, mendidik para siswa mampu berbahasa asing, memiliki kemampuan yang unggul dalam penguasaan teknologi komputer, banyak siswa yang melanjutkan belajar ke Perguruan Tinggi (PT) avorit, optimalisasi potensi perasaan siswa, optimalisasi potensi akal siswa, optimalisasi potensi sosial siswa, optimalisasi potensi Jasmani siswa, mendidik para siswa memiliki kesalehan ritual, mendidik para siswa memiliki kesalehan sosial, dan mendidik para siswa memiliki kesalehan lingkungan.

#### **4. Struktur Organisasi MA Sunan Pandanaran**

MA Sunan Pandanaran memiliki struktur organisasi dalam. menjalankan peran untuk mencapai visi misi madrasah Kepala madrasah menduduki posisi teratas dalam kepemimpinan tingkat sekolah Kepala madrasah menjalankan semua kegiatan sekolah baik yang bersifat operasional maupun non operasional Dalam menjalankan tugasnya, Kepala madrasah memiliki kewenangan. yaitu fungsi manajerial, perencanaan, pengawasan dan fungsi dukungan.



Di MA Sunan Pandanaran Kepala madrasah dibantu oleh Wakil Kepala Madrasah dan Wakil Kepala (Waka) yang terdiri dari Waka Bidang Akademik dan Kesiswaan, Waka Bidang Administrasi, Infrastruktur dan Kehumasan, dan Bidang Kepesantrenan dan Pembinaan Karakter Selanjutnya setiap Waka Bidang menjalankan tugasnya masing-masing bekerjasama dengan guru dan siswa. Adapun struktur organisasi tersebut adalah sebagai berikut:



**Gambar 2.2 . Struktur Organisasi MA Sunan Pandanaran**

## **5. Kondisi Peserta didik, Guru, dan Karyawan**

### **a) Kondisi Peserta didik**

MA Sunan Pandanaran merupakan madrasah yang menjadi salah satu sekolah favorit siswa-siswa untuk melanjutkan pendidikannya setelah lulus dari MTS. Selain disebabkan karena memiliki kelas unggulan dan kelas khusus tahfidz. MA Sunan Pandanaran juga memiliki prestasi yang banyak. Jumlah peserta didik yang ada di MA Sunan Pandanaran adalah 1023 orang, 358 peserta didik jenis kelamin laki-laki dan 665 peserta didik jenis kelamin

perempuan. Berikut disajikan table mengenai kondisi peserta didik berdasarkan klasifikasi tingkat kelas, jenis kelamin dan jumlah rombelnya.

**Tabel 2.1 Jumlah peserta didik MA Sunan Pandanaran**

No	Tingkat	Jumlah	Jenis Kelamin		Rombel
			Laki-laki	Perempuan	
1.	X	338	358	665	10
2.	XI	337			9
3.	XII	348			9
<b>Total</b>		<b>1023</b>			

b) Kondisi Guru dan Karyawan

MA Sunan Pandanaran merupakan sekolah swasta yang berada di Yogyakarta dan di bawah naungan pondok pesantren. Jumlah tenaga pendidik dan kependidikan MA Sunan Pandanaran berjumlah 162 orang. Dari jumlah tersebut terdiri dari guru, karyawan, serta pengurus yang mengabdikan. Adapun jumlah guru yaitu 130 guru, 25 pengurus, 7 karyawan. Berikut table jumlah tenaga pendidik dan kependidikan di Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran.

**Tabel 2.2 Jumlah Tenaga Pendidik dan Kependidikan MA Sunan Pandanaran**

No	Uraian	Jumlah	Jenis Kelamin	
			Laki-laki	Perempuan
1.	Guru	130	50	112
2.	Karyawan	7		
3.	Pengurus	25		
<b>Total</b>			<b>162</b>	

## **6. Kondisi Sarana dan Prasarana**

MA Sunan Pandanaran memiliki sarana dan prasarana yang menunjang untuk pembelajaran dan pemaksimalan poten siswa. Sarana dan prasarana yang dimaksud adalah mengacu pada Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang standar Nasional Pendidikan Bab IV tentang standar sarana dan prasana dalam pasal 42 yang berbunyi:

“Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. Setiap satuan pendidikan wajib memiliki prasarana yang meliputi lahan, ruang kelas, ruang pimpinan satuan pendidikan, ruang pendidik, ruang tata usaha, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang bengkel kerja, ruang unit produksi, ruang kantin, instalasi daya dan jasa, tempat berolahraga, tempat beribadah, tempat bermain, tempat berkreasi, dan ruang/tempat lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan”.

Dalam penelitian ini selain sarana dan prasarana yang dimaksud dalam pasal di atas, juga lebih fokus terhadap sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran. Bangunan gedung Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran secara umum dalam kondisi baik, bahkan pembenahan terus dilakukan sejalan dengan perkembangan siswa dan pemenuhan kelengkapan fasilitas belajar. Pembenahan meliputi penataan ruang dan pembangunan sarana fisik kelas. Selain itu pembenahan juga meliputi penghijauan di sekitar madrasah.

Pemenuhan kebutuhan ruang dan fasilitas pendukung proses pembelajaran dari tahun ke tahun mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa potensi pengembangan madrasah dalam kondisi trend yang positif. Adapun lebih jelasnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.3 Sarana dan Prasarana Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran**

No	Nama Barang	Jumlah	Luas (M <sup>2</sup> )	Kondisi
1.	Ruang kelas besar	23	9 X 8	Baik
2	Ruang kelas kecil	7	6 X 5	Baik
3.	Ruang komputer	5	9 X 8	Baik
4.	Ruang perpustakaan	2	9 X 8	Baik
5.	Laboratorium	1	9 X 8	Baik
6.	Ruang kepala madrasah	1	4 x 3	Baik
7.	Ruang guru	2	8 X 8	Baik
8.	Ruang BK	1	4 X 7	Baik
9.	Kamar mandi/WC	30	1,5 X 2	Baik
10	Ruang ibadah/Masjid	1	9 X 11	Baik
11	Asrama	2	8 X 30	Baik
12	Ruang TU	1	6 X 5	Baik
13	Ruang tamu	1	5 X 3	Baik

Selain itu Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran juga memiliki perpustakaan yang relatif baik. Pengelolaan perpustakaan sendiri merupakan proses yang terdiri dari: pengadaan bahan pustaka, klasifikasi, kata logisasi, pengaturan dan pemeliharaan buku-buku, pelayanan pembaca, ruang dan perlengkapan perpustakaan madrasah, petugas perpustakaan madrasah, serta pola pembinaan dan pengembangan minat baca. Penanganan perpustakaan yang optimal ini

paling tidak dapat mengarah kepada proses pembelajaran di luar kelas. Koleksi perpustakaan di Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran dari tahun ke tahun terus berusaha untuk ditingkatkan jumlah judul dan eksemplarnya. Adapun koleksi perpustakaan di Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran sementara ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.4 Koleksi Perpustakaan Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran**

No	Jenis Koleksi	Jumlah Judul	Eksemplar
1	Qur'an dan Hadist	2	115
2	Fiqih	3	139
3	Aqidah-Akhlaq	2	79
4	Bahasa Arab	4	121
5	Searah Kebudayaan Islam	1	98
6	Pendidikan Pancasila	3	44
7	Bahasa dan Sastra Indonesia	7	156
8	Bahasa Inggris	2	106
9	Matematika	5	180
10	Fisika	8	647
11	Biologi	3	92
12	Teknologi Informasi & Komunikasi	3	70
13	Kimia	5	338
14	Ekonomi	4	106
15	Sejarah Nasional dan Umum	3	134
16	Antropologi	1	39
17	Sosiologi	3	63
18	Tata Negara	1	63
19	Geografi	3	328
20	Kamus Arab – Indonesia	2	6

21	Kamus Inggris Indonesia	2	40
22	Kamus Arab – Inggris	1	6
23	Tafsir Al-Qur'an	4	6
24	Ilmu Hadist	2	6
25	Ensiklopedia	5	5
26	Fiksi	440	460
Jumlah		518	3347

#### D. Prosedur Pengembangan

Sebagaimana yang telah disebutkan dalam model pengembangan, bahwa model (R & D) yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengacu pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Dick and Carry, yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluations*).<sup>49</sup> Berikut adalah prosedur pengembangan yang digunakan:

##### 1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru.<sup>50</sup> Pada tahap ini akan dilakukan dua analisis yaitu analisis masalah dan analisis kebutuhan. Analisis dilakukan untuk mengetahui masalah-masalah yang terjadi di kelas. Analisis masalah digunakan untuk mengetahui

---

<sup>49</sup> Mulyatiningsih, "Riset Terapan Bidang Pendidikan Dan Teknik" (Yogyakarta: UNY Press, 2011), 183–86.

<sup>50</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Melalui Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D", 200.

dan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya nahwu. Dari analisis ini, maka akan diketahui kebutuhan yang terdapat di lapangan didukung dengan potensi yang ada. Pada tahap perumusan tujuan pembelajaran nantinya disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

## **2. Perancangan (*Design*)**

Perancangan (*design*) adalah langkah kedua dari model ADDIE. Pada tahap ini yaitu mendesain produk yang akan dikembangkan sebagai bentuk solusi yang akan ditempuh untuk dapat mengatasi permasalahan yang berhasil diidentifikasi dari hasil analisis kebutuhan di awal. Desain produk ini dilakukan melalui dua tahap yaitu: Pertama, peneliti menentukan materi sesuai dengan tuntutan kompetensi yang ingin dicapai. Kedua, memilih dan menentukan media interaktif yang akan digunakan dalam pembelajaran nahwu di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta.

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

Pada tahap ini terdapat dua tujuan utama yang harus dicapai, yaitu memproduksi dan merevisi produk yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Langkah penting dalam tahap ini ialah uji coba sebelum media diimplementasikan. Tahap uji coba ini

sekaligus sebagai bahan evaluasi.<sup>51</sup> Pada tahap ini, produk yang dikembangkan agar dapat digunakan dalam pembelajaran nahwu, maka perlu dilakukannya validasi oleh para ahli. Dalam hal ini validasi dilakukan oleh: validasi ahli materi, ahli media, dan guru dilanjutkan dengan analisis data. Validasi dilakukan untuk kelayakan produk. Berdasarkan penilaian dan saran yang diperoleh produk awal direvisi agar dapat diterapkan di lapangan dengan hasil maksimal.<sup>52</sup>

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

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dibuat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diatur sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya agar dapat diimplementasikan kepada peserta didik dengan baik.<sup>53</sup> Tahap implementasi dalam penelitian ini bertujuan untuk membimbing peserta didik mencapai kompetensi, mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh peserta didik, dan memastikan bahwa pada akhir pembelajaran, kemampuan siswa meningkat.

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

---

<sup>51</sup> Amir Hamzah, “Metode Penelitian & Pengembangan” (Malang: Literasi Nusantara, 2019), 33.

<sup>52</sup> Amir Hamzah, “Metode Penelitian & Pengembangan”, 34.

<sup>53</sup> Amir Hamzah, “Metode Penelitian & Pengembangan”, 33.



Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut dan dilakukan secara bertahap. Dalam hal ini peneliti dapat mengevaluasi produk yang telah dikembangkan dari hasil validasi para ahli dan angket tanggapan kepuasan yang telah dibagikan kepada siswa.<sup>54</sup>

## **E. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel**

Terdapat dua jenis data dalam penelitian ini, yaitu data primer dan data sekunder. Adapun data primer bersumber dari guru pengajar, siswa kelas XI, ahli media, dan ahli materi. Sedangkan data sekunder diperoleh dari buku, artikel jurnal, dan internet yang relevan dengan penelitian ini. Berikut uraian mengenai populasi, sampel, dan teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini.

### **1. Populasi**

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.<sup>55</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI jurusan IPK di Madrasah Aliyah Sunan

---

<sup>54</sup> Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif Dan Kualitatif Proses Dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif Dan Kuantitatif*, (CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019), 34.

<sup>55</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Melalui Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", 88.

Pandanaran Yogyakarta. Kemudian peneliti mengambil bagian dari populasi yang ada untuk dijadikan sampel.

## 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu yang akan diteliti. Dan dapat diartikan sebagian dari anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasi.<sup>56</sup> Peneliti mengambil sampel penelitian siswa dengan jumlah 28 siswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian dalam penelitian ini.

## 3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel merupakan cara atau metode dalam penyajian sampel. Terdapat dua macam teknik pengambilan sampel yaitu: *teknik probability sampling dan non probability sampling*.<sup>57</sup> Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *teknik non probability sampling* dengan tipe *purposive sampling* untuk pengambilan sampel. *Non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampling. Adapun *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sesuai dengan tujuan penelitian.<sup>58</sup> Sehubungan dengan

---

<sup>56</sup> Nanang Martono, "Metedologi Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder". (Jakarta: Raja Grafindo, 2010): hlm. 74.

<sup>57</sup> Nanang Martono, "Metedologi Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder", hlm. 74.

<sup>58</sup> Purwanto, "Statistik Untuk Penelitian" (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 75.

itu, sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas XI jurusan IPK yang berjumlah 28 siswa.

## **F. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data penelitian, yaitu teknik dan instrument pengumpulan data. Teknik pengumpulan data adalah cara atau langkah yang dilakukan untuk mengumpulkan data, sedangkan instrument penelitian data adalah alat atau perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Berikut adalah teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan, yaitu:

#### **a. Observasi**

Observasi merupakan proses yang kompleks, suatu proses pengamatan dan pencatatan terhadap fenomena yang diselidiki secara sistematis.<sup>30</sup> Penelitian ini menggunakan jenis *observasi partisipan*, dimana peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hal yang diamati adalah fenomena yang terjadi di kelas sebelum penggunaan produk media interaktif dan respon siswa saat produk media interaktif digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga hasilnya lebih akurat. Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi ketika kegiatan belajar dan mengajar sedang berlangsung guna melihat penggunaan produk saat pembelajaran sedang berlangsung.

## **b. Wawancara**

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga makna dalam suatu data tertentu dapat dikonstruksikan.<sup>59</sup> Dalam penelitian ini wawancara dilakukan untuk menggali penyebab atau kesenjangan masalah dalam pembelajaran nahwu. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran bahasa Arab di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta. Wawancara dilakukan dengan tidak terstruktur, artinya peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis besar permasalahan yang ingin diketahui.

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah dalam bentuk analisis kebutuhan. Pada kegiatan ini, peneliti akan mewawancarai guru mata pelajaran bahasa Arab untuk mengetahui informasi awal tentang kebutuhan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran nahwu di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta. Dengan demikian peneliti dapat mengetahui mengenai permasalahannya untuk menentukan desain media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

---

<sup>59</sup> Beni Ahmad Saebeni and Kadar Nurjaman, "Manajemen Penelitian" (Bandung: Pustaka Setia, 2013), hlm. 85.

### c. Angket

Angket merupakan sejumlah daftar pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk memperoleh data dari responden, dalam hal ini daftar pertanyaan tersebut didistribusikan kepada responden untuk dijawabnya.<sup>60</sup> Angket penilaian dan tanggapan yang dilakukan dalam penelitian ini ditunjukkan untuk validasi ahli yang meliputi validasi ahli materi, ahli media, guru, dan para siswa kelas XI di MA Sunan pandanaran Yogyakarta. Dalam penelitian ini ada beberapa angket yang didistribusikan, yaitu:

#### 1) Angket untuk ahli materi

Angket disusun dan dikembangkan berdasarkan kriteria penilaian materi yang sudah dibuat. Angket ini digunakan untuk memperoleh data mengenai kelayakan materi dalam media pembelajaran.<sup>61</sup> Berikut disajikan kisi-kisi validasi ahli materi pada table di bawah ini:

**Tabel 2.5 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi**

Aspek	Indikator
Pembelajaran	Kejelasan sistematika dan alur materi dalam media
	Kejelasan materi yang disajikan
	Media pembelajaran interaktif sesuai dengan materi yang disajikan
	Kelengkapan materi yang disajikan

<sup>60</sup> Suharsimi Arikunto, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik" (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 139.

<sup>61</sup> Daryanto, "Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Mengajar" (Yogyakarta: Gaya Media, 2013), hlm. 9.

	Media pembelajaran membuat pembelajaran lebih menarik
	Kemudahan memahami materi yang disajikan
Materi	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran siswa
	Kejelasan uraian materi
	Materi mudah dipahami
	Kesesuaian contoh dengan materi
	Kesesuaian bahasa
	Kebenaran materi

## 2) Angket untuk ahli media

Angket ini disusun untuk memperoleh data mengenai kelayakan media pembelajaran.<sup>62</sup> Berikut disajikan kisi-kisi validasi ahli materi pada table di bawah ini:

**Tabel 2.6 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media**

Aspek	Indikator
Pembelajaran	Interaktif
	Meningkatkan motivasi belajar
	Fungsi yang diharapkan (menunjang pembelajaran)
	Kelengkapan materi yang disajikan
	Materi pembelajaran jelas dan mudah dipahami
	Media pembelajaran dapat digunakan kapanpun dan dimanapun
	Media pembelajaran mampu menarik perhatian peserta didik
Media	Alur media pembelajaran menarik
	<i>Maintable</i> (Fitur dapat dikelola kembali dengan baik)
	<i>Usability</i> (Kemudahan pengoprasian)
	<i>Compability</i> (Dapat dijalankan di beberapa perangkat lain)
	Media pembelajaran dapat digunakan kembali di lain waktu

<sup>62</sup> Daryanto, "Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Mengajar", hlm. 15.

Desain	Kesesuaian font (Jenis dan ukuran)
	Komposisi warna sesuai (warna latar mudah dibedakan dengan warna gambar, teks dan ikon)
	Ukuran teks yang digunakan dalam media pembelajaran sudah tepat
	Navigasi berfungsi dengan sangat baik
	Desain tampilan awal memberikan kesan positif sehingga menarik minat belajar peserta didik
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami
	Pengisian suara sesuai dengan konten media pembelajaran
	Animasi yang digunakan dapat memperjelas materi
	Kejelasan penyajian alur media pembelajaran
	Penyajian tampilan media pembelajaran menarik

### 3) Angket untuk guru bahasa Arab

Angket ini disusun untuk memperoleh data terkait kebutuhan guru dan respon guru terhadap pengembangan media interaktif dalam pembelajaran nahwu berbasis *web genially*. Berikut disajikan kisi-kisi validasi ahli materi pada table di bawah ini:

**Tabel 2.7 Kisi-Kisi Angket Guru Bahasa Arab**

No	Indikator
Materi dan Pembelajaran	Kesesuaian indikator dengan KI dan KD
	Kesesuaian indikator dengan materi
	Media berbasis <i>web genially</i> dapat memahamkan siswa dalam belajar
	Kejelasan penyampaian materi
	Kebenaran konsep materi
	Kesesuaian evaluasi dengan materi
	Media berbasis <i>web genially</i> menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan

Media	Desain/tampilan menarik
	Ketepatan pengisi suara dengan konten media pembelajaran
	Ketepatan huruf (dapat terbaca dengan jelas)
	Kemudahan petunjuk pengguna
	Kesesuaian contoh dengan materi
	Porporasi <i>layout</i> (tata letak, teks, gambar, animasi) sesuai
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami
	Kemudahan media untuk digunakan
	Media pembelajaran yang disajikan interaktif dan menarik

#### 4) Angket untuk siswa

Angket ini disusun dan dikembangkan berdasarkan penilaian materi dan media pembelajaran. Angket ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai kebutuhan siswa dan respon terkait pengembangan media pembelajaran nahwu berbasis *web genially*.

#### d. Tes

Tes merupakan seperangkat rangsangan atau stimulus yang diberikan kepada seseorang untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar dalam menentukan skor. Arikunto dalam Gautama memaparkan bahwa tes merupakan beberapa pertanyaan atau alat yang digunakan untuk mengukur tingkat keterampilan, kemampuan, dan bakat yang dimiliki oleh seseorang atau sekelompok orang.<sup>63</sup> Dalam penelitian ini tes digunakan untuk menilai kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif yang dikembangkan dalam pembelajaran nahwu. Adapun bentuk

---

<sup>63</sup> Suharsimi Arikunto, "Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan," III (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), hlm. 26–30.



tes yang digunakan adalah pilihan ganda. Tes ini diberikan pada dua tahap yaitu *pretest* dan *posttest*.

#### **e. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa mengenai sesuatu yang telah berlalu, berupa tulisan, gambar, atau karya-karya seseorang.<sup>64</sup> Dalam penelitian ini dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai profil MA Sunan Pandanaran Yogyakarta, perangkat pembelajaran, gambar ketika pembelajaran nahwu berlangsung, dan dokumen penting lainnya.

## **2. Uji Coba Instrumen**

Kualitas data dapat hasil yang maksimal jika instrumennya juga maksimal. Oleh karena itu diperlukan uji validitas dan uji reliabilitas agar dapat mengukur kualitas instrument sebelum digunakan untuk mengumpulkan data. Validitas dan reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk instrument angket siswa. Berikut jenis pengujian yang dilakukan, yaitu:

#### **a. Uji Validitas**

Uji validitas dalam penelitian ini berfungsi untuk mengetahui tingkat kevalidan instrument yang diperoleh dari data angket siswa. Untuk memudahkan proses pengujian, maka dilakukan dengan bantuan

---

<sup>64</sup> Muri Yusuf, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan" (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), hlm. 391.

program IBM SPSS 29 dengan rumus *Product Moment Correlation*.<sup>65</sup>

Berikut uraiannya:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n(\sum x^2) - (\sum x)^2][n(\sum y^2) - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : koefisien korelasi

n : jumlah responden

x : skor variabel

y : skor total dari variabel untuk responden ke-n

- Jika nilai r hitung lebih besar daripada r tabel, maka item dinyatakan valid.
- Jika nilai r hitung lebih kecil daripada r tabel, maka item dinyatakan tidak valid.

## **b. Uji Reliabilitas**

Reliabilitas berfungsi untuk keadaan yang sebenarnya pada suatu instrument yang dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data, apakah dapat dipercaya atau tidak. Cara menguji reliabilitas instrument menggunakan *Alpha Cronbach*, yang dirumuskan sebagai berikut:<sup>66</sup>

---

<sup>65</sup> Syofian Siregar, “Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif” (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hlm. 77.

<sup>66</sup> Syofian Siregar, “Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif”, hlm. 90.

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{l-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  : reliabilitas instrument

$k$  : jumlah butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$  : jumlah varian butir

$\sigma_1^2$  : varian total

- Jika nilai  $r_{11}$  lebih besar dari 0,6 maka angket dinyatakan reliabel.
- Jika nilai  $r_{11}$  lebih kecil dari 0,6 maka angket dinyatakan tidak reliabel.

## G. Teknik Analisis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Berikut penjelasannya:

### 1. Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil wawancara, observasi, serta kritik dan saran dari validasi ahli, guru, dan peserta didik. Sehingga analisis data ini digunakan sebagai acuan untuk merivisi produk yang dikembangkan, yaitu media interaktif dalam pembelajaran nahwu berbasis *web genially* di Madrasah Aliyah Sunan Pandanaran Yogyakarta.

## 2. Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis ini digunakan dalam menganalisis data untuk memberikan kriteria produk yang dikembangkan berupa skor penilaian dari ahli materi, ahli media, guru dan siswa yang diubah menjadi data interval. Dalam angket disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk yang dikembangkan yaitu; sangat baik (5), baik (4), cukup baik (3), kurang baik (2), sangat kurang (1). Berikut penjelasannya:

### a. Data hasil analisis kebutuhan

Data analisis kebutuhan dan respon terhadap pengembangan media pembelajaran diperoleh melalui pengisian angket, untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap produk yang dikembangkan, peneliti melakukan analisis menggunakan skala likert dengan langkah sebagai berikut:

- 1) Mengubah data hasil penelitian dari angket kebutuhan, jawaban angket kebutuhan menggunakan skala likert, variable yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Skala likert yang digunakan terdiri dari lima kategori yang disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 2.8 Skala Skor Penilaian**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3

Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

- 2) Menghitung presentase masing-masing subjek dengan rumus berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai munculnya kebutuhan siswa

R : Skor yang diperoleh

SM : Skor maksimum yang diharapkan

100 % : Bilangan tetap presentase

Selanjutnya untuk menghitung presentase keseluruhan subjek menggunakan rumus

$$P = \frac{F}{N}$$

Keterangan:

P : Presentase

F : Jumlah presentase keseluruhan

N : Banyak subjek

- 3) Mengubah presentase rata-rata yang telah diperoleh ke dalam bentuk kualitatif berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Adapun kriteria

kebutuhan terhadap pengembangan media dapat dilihat pada panduan persekoran konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala lima sebagai berikut:

**Tabel 2.9 Panduan konversi data kualitatif ke data kuantitatif dengan skala lima<sup>67</sup>**

Nilai	Skor	Kriteria
5	$X > 4,21$	Sangat Tinggi
4	$3,40 < X \leq 4,21$	Tinggi
3	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup
2	$1,79 < X \leq 2,60$	Rendah
1	$X \leq 1,79$	Sangat Rendah

**b. Data hasil uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi**

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data dari validator ahli media dan materi adalah teknik deskriptif kuantitatif yang dijadikan sebagai penentu kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut langkah-langkah analisis data kelayakan media:

- 1) Pemberian skor oleh ahli media dan ahli materi. Setiap indikator yang diukur diberi skor berupa skala likert yang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.10 Skala Skor Penilaian**

Kategori	Skor
----------	------

---

<sup>67</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Melalui Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", hlm. 43-44.

Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

- 2) Peneliti menghitung rata-rata setiap aspek yang dinilai dengan rumus berikut:

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$x$  : Skor rata-rata setiap aspek

$n$  : Jumlah penilai

$\sum x$  : Skor total masing-masing

- 3) Peneliti menghitung presentase kelayakan dengan rumus berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

- 4) Peneliti menentukan kriteria kelayakan media berdasarkan skor pada tabel berikut:

**Tabel 2.11 Kriteria Kelayakan Media**

Skor Rata-rata	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

**c. Data respons guru dan siswa**

Dalam penelitian ini, respons dari guru dan siswa juga dianalisis menggunakan teknik yang sama dengan uji kelayakan dari ahli media dan materi, yaitu teknik deskriptif kuantitatif. Namun analisis ditempuh dengan rincian teknik yang berbeda, yaitu:

- 1) Pemberian skor oleh guru dan siswa. Setiap indikator yang diukur diberi skor berupa skala likert yang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.12 Skala Skor Penilaian**

<b>Kategori</b>	<b>Skor</b>
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

- 2) Peneliti menghitung rata-rata setiap aspek yang dinilai dengan rumus berikut:



$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$x$  : Skor rata-rata setiap aspek

$n$  : Jumlah penilai

$\sum x$  : Skor total masing-masing

3) Peneliti menghitung presentase kelayakan dengan rumus berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

5) Peneliti menentukan kriteria kelayakan media berdasarkan skor pada tabel berikut:

**Tabel 2.13 Kriteria Kelayakan Media**

<b>Skor Rata-rata</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Tingkat Respon</b>
$X > 4,21$	Sangat Setuju (SS)	Sangat Positif
$3,40 < X \leq 4,21$	Setuju (S)	Positif
$2,60 < X \leq 3,40$	Ragu-Ragu (RR)	Cukup
$1,79 < X \leq 2,60$	Tidak Setuju (TS)	Negatif
$X \leq 1,79$	Sangat Tidak Setuju (STS)	Sangat Negatif

#### **d. Data Analisis Keefektifan Media**

Cara menganalisis keefektifan media interaktif dalam pembelajaran nahwu berbasis *web genially* adalah dengan analisis tes peserta didik

meliputi tiga kategori, yaitu uji normalitas, uji *homogenitas*, dan uji *paired sample T-test*. Berikut penjelasannya:

### 1) Uji Normalitas

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan dari pengumpulan data masing-masing variabel telah berdistribusi normal atau tidak.<sup>68</sup> Teknik yang peneliti gunakan untuk menguji normalitas data dalam penelitian ini adalah dengan rumus Kolmogrov Smirnov dengan menggunakan bantuan IBM SPSS 29.

Hipotesis pada uji normalitas data ini, yaitu:

$H_0$  : Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$  : Data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusannya,<sup>69</sup> yaitu:

- Jika nilai signifikansi  $> 0.05$ , maka  $H_0$  diterima
- Jika nilai signifikansi  $< 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak

### 2) Uji *Homogenitas*

Tujuan dari dilakukannya uji homogenitas adalah untuk menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama.<sup>70</sup>

---

<sup>68</sup> Juliansyah Noor, "Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah" (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 174.

<sup>69</sup> Wahid Sulaiman, "Statistik Non-Parametrik: Contoh Kasus Dan Pemecahan Dengan SPSS" (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2005), hlm. 23–24.

<sup>70</sup> Sumanto, "Statistik Terapan" (Yogyakarta: CAPS, 2014), hlm. 149.

Uji *homogenitas* ini menggunakan teknik *One-Way Anova* dengan memperhatikan tabel *Test of Homogeneity of Variance* melalui bantuan IBM SPSS 24.

Hipotesis dalam uji homogenitas ini, yaitu:

$H_0$  : Variansi homogen

$H_1$  : Variansi tidak homogen

Jika taraf signifikansi 5%, maka kriteria pengambilan keputusannya, yaitu:

- Jika nilai signifikansi  $> 0.05$ , maka  $H_0$  diterima
- Jika nilai signifikansi  $< 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak

### 3) Uji *Paired Sample T-test*

Setelah  $H_0$  dari uji normalitas dan homogenitas diterima, selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Adapun jenis uji t yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Independent Sample T-test* untuk membandingkan selisih dan mengetahui signifikansi rata-rata hitung terhadap suatu objek penelitian yang saling berhubungan yang diberikan perlakuan, yaitu hasil dari sebelum ataupun sesudah perlakuan dari *pretest* dan *posttest*.<sup>71</sup> Berikut uraian kriterianya:

- Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak, berarti  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata (*mean*) yang signifikan antara hasil dari *pretest* dan *posttest*.

---

<sup>71</sup> Andi Supangat, "Statistik: Dalam Kajian Deskriptif, Inferensi, Dan Nonparametrik" (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 368.

- Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima, berarti  $H_a$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata (*mean*) yang signifikan antara hasil dari *pretest* dan *posttest*.

## H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah suatu jawaban sementara terhadap masalah yang ditentukan.<sup>72</sup> Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan efektifitas pembelajaran nahwu antara sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif berbasis *web genially* pada kelas XI di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta.

---

<sup>72</sup> Syamsudin and Vismaia Damaianti, "Metode Penelitian Pendidikan Bahasa" (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 64.

## BAB III

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai hasil penelitian yang telah dipaparkan dalam lima kategori, yaitu analisis data, desain produk, pengembangan produk, hasil implementasi produk, dan evaluasi dari pengembangan media interaktif dalam pembelajaran nahwu berbasis *web genially*. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, bahwa penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif dengan berbasis *web genially* yang memiliki kualitas layak, valid, serta efektif. Media interaktif pembelajaran nahwu berbasis *web genially* ini telah dikembangkan oleh peneliti serta telah divalidasi oleh validator ahli media dan materi dan juga telah diujicobakan. Berikut uraian serta penjelasan pengembangan media interaktif dalam pembelajaran nahwu di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta berbasis *web genially* yang mengacu pada model ADDIE yang meliputi lima tahapan analisis yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development Or Production*), Implementasi (*Implementation Or Delivery*), dan Evaluasi (*Evaluations*).

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

Pada tahap ini, kegiatan utama yang peneliti lakukan adalah menganalisis kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran nahwu. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data tentang masalah, kebutuhan serta lingkungan belajar di lapangan untuk langkah awal dalam

pengembangan media pembelajaran. Data mengenai kebutuhan dalam penelitian ini didapatkan dari observasi, wawancara, dan angket yang dilakukan pada siswa kelas XI di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta. Berikut ulasan secara rinci mengenai tahapan analisis pada penelitian ini:

**a. Observasi**

Pada tahap ini, observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, bahan yang digunakan, serta media pembelajaran yang digunakan. Kegiatan pembelajaran ini berlangsung dengan pendidik atau guru memberikan penjelasan terkait materi, tanya jawab, dan berakhir dengan pemberian tugas.<sup>73</sup> Adapun buku yang digunakan adalah buku terbitan dari Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, tahun 2020, yang ditulis oleh Mastur.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap kebutuhan media interaktif pembelajaran nahwu kelas XI di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta diawali dengan beberapa permasalahan yang menjadi problem dalam kegiatan belajar mengajar nahwu. Dimana siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, karena beberapa siswa mengerjakan aktivitas lain, seperti mengobrol dengan teman sebangkunya terkait hal-hal yang tidak berhubungan dengan pelajaran,

---

<sup>73</sup> Observasi kegiatan pembelajaran nahwu di kelas XI MA Sunan Pandanaran Yogyakarta pada hari Sabtu, 3 September 2022, pukul 08.30 WIB.

ataupun mengerjakan tugas mata pelajaran lainnya. Selain itu, beberapa siswa juga merasa jenuh, kurang antusias dalam pembelajaran nahwu. Beberapa dari siswa juga menyebutkan bahwa pembelajaran nahwu cukup menarik, tetapi beberapa materi terkadang sulit untuk dipahami, dan juga siswa tidak memiliki buku pelajaran nahwu.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, siswa menginginkan adanya media yang interaktif, menarik, dan mampu memberikan penguatan terhadap materi yang diberikan. Dengan demikian, peneliti berasumsi bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *web genially* dapat membantu siswa dalam belajar dan menciptakan suasana yang menyenangkan serta membangkitkan antusias siswa dalam pembelajaran nahwu.

Di samping itu, peneliti menemukan potensi serta kelayakan pengembangan media interaktif dalam pembelajaran nahwu berbasis *web genially* di kelas XI MA Sunan Pandanaran Yogyakarta. Karena penggunaan teknologi pembelajaran di madrasah ini sangat mendukung, seperti tersedianya wifi di lingkungan sekolah, laptop, lab komputer, tablet, LCD Proyektor. Dengan demikian, pengembangan media interaktif ini didukung oleh fasilitas yang ada. Di samping itu, dengan adanya pengembangan media pembelajaran nahwu berbasis web diyakini mampu untuk membuat suasana belajar yang menyenangkan, dan membuat peserta didik lebih aktif, lebih tertarik dalam proses pembelajaran nahwu, sehingga hal ini akan membuat

peserta didik memahami materi pembelajaran nahwu dan menjadikan pembelajaran nahwu lebih bermakna.

#### **b. Wawancara**

Pada tahap ini, wawancara dilakukan untuk mengetahui informasi apa saja terkait pembelajaran nahwu dan media yang cocok digunakan. Adapun wawancara dilakukan secara tidak terstruktur dengan memberikan beberapa pertanyaan. Dari hasil wawancara kepada Ibu Hidayatul Khoiriyah, M.Pd. selaku guru mata pelajaran nahwu di kelas XI, beliau mengatakan ada beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran nahwu.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran nahwu<sup>74</sup> dikatakan bahwa dari segi waktu pembelajaran dirasakan sangat kurang, dan dalam pembelajaran nahwu, siswa juga tidak memiliki buku pegangan. Adapun dua faktor utama yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran nahwu kelas XI di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta. Pertama yaitu dari aspek linguistik, dimana siswa masih sulit untuk menentukan kedudukan suatu kata dalam sebuah kalimat. Kedua, yaitu aspek non linguistik, hal ini berkaitan dengan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar bahasa Arab khususnya nahwu, serta dikarenakan perbedaan latar belakang peserta didik, dimana sebagian dari peserta didik sebelumnya berasal dari pondok sehingga sudah

---

<sup>74</sup> Wawancara dengan guru mata pelajaran nahwu, Ibu Hidayatul Khoiriyah, pada hari Sabtu, 1 Oktober 2022, Pukul 12.30 WIB.



pernah mempelajari nahwu dan sebagian lainnya belum pernah mempelajari nahwu.

Di samping itu, pendidik juga mengatakan bahwa di era yang serba digital ini, tentunya dunia pendidikan tidak boleh tertinggal dalam memanfaatkan teknologi yang ada, salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran berbasis digital, selanjutnya pendidik menyampaikan bahwa media pembelajaran berbasis web ini perlu dicoba untuk digunakan dalam pembelajaran nahwu dengan tujuan agar meningkatkan antusias dan motivasi belajar siswa. Selain itu, diharapkan pula guru dapat termotivasi untuk merancang media pembelajaran dengan *web genially* ini agar terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa.

Maka dari hasil wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa sejatinya untuk menunjang pembelajaran nahwu sekarang dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran terutama berbasis teknologi dan digital. Meski demikian, pengadaan dan pemanfaatann media pembelajaran tersebut tentu membutuhkan keterampilan tersendiri. Ibu Hidayatul Khoiriyah selaku guru mata pelajaran nahwu juga membuka diri dengan adanya pengembangan media interaktif dalam pembelajaran nahwu berbasis *web genially* selama media tersebut tersebut dapat meningkatkan belajar peserta didik.

### c. Angket

Selain mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara dengan guru bahasa arab, peneliti juga menggali informasi mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran menggunakan angket. Angket kebutuhan yang peneliti sebarkan terhadap siswa bertujuan untuk memperkuat data dan informasi mengenai sejauh mana respon siswa terhadap media yang digunakan serta bagaimana responnya terhadap adanya media pembelajaran berbasis web. Angket tersebut terdiri dari 12 butir pernyataan. Semua butir angket telah diuji validitasnya menggunakan *Product Moment Correlation*. Adapun kategori kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Panduan konversi data kualitatif ke data kualitatif dengan skala lima<sup>75</sup>**

Nilai	Skor	Kriteria
5	$X > 4,21$	Sangat Baik
4	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
3	$2,60 < X \leq 3,40$	Ragu-ragu
2	$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang baik
1	$X \leq 1,79$	Sangat kurang

Didalam angket yang disebarkan oleh peneliti, terdapat 12 soal pernyataan berbentuk skala likert dengan 5 pilihan yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (RR), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak

---

<sup>75</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D", (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 43-44.

Setuju (STS). Adapun hasilnya setelah dilakukan uji validasi dan reliabilitas menggunakan aplikasi SPSS adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Hasil Validitas Angket Kebutuhan**

<b>Butir Pernyataan</b>	<b>Keterangan</b>
Soal 1.	Nilai r hitung (0,566) > r tabel (0,374), maka soal 1 dinyatakan valid (validitas sedang)
Soal 2.	Nilai r hitung (0,528) > r tabel (0,374), maka soal 2 dinyatakan valid (validitas sedang)
Soal 3.	Nilai r hitung (0,628) > r tabel (0,374), maka soal 3 dinyatakan valid (validitas tinggi)
Soal 4.	Nilai r hitung (0,406) > r tabel (0,374), maka soal 4 dinyatakan valid (validitas rendah)
Soal 5.	Nilai r hitung (0,664) > r tabel (0,374), maka soal 5 dinyatakan valid (validitas tinggi)
Soal 6.	Nilai r hitung (0,631) > r tabel (0,374), maka soal 6 dinyatakan valid (validitas tinggi)
Soal 7.	Nilai r hitung (0,486) > r tabel (0,374), maka soal 7 dinyatakan valid (validitas rendah)
Soal 8.	Nilai r hitung (0,609) > r tabel (0,374), maka soal 8 dinyatakan valid (validitas tinggi)
Soal 9.	Nilai r hitung (0,409) > r tabel (0,374), maka soal 9 dinyatakan valid (validitas rendah)
Soal 10	Nilai r hitung (0,737) > r tabel (0,374), maka soal 10 dinyatakan valid (validitas tinggi)
Soal 11.	Nilai r hitung (0,721) > r tabel (0,374), maka soal 11 dinyatakan valid (validitas tinggi)
Soal 12	Nilai r hitung (0,550) > r tabel (0,374), maka soal 12 dinyatakan valid (validitas sedang)

Berdasarkan data di atas, proses pengambilan keputusan terhadap valid atau tidaknya sebuah angket yaitu jika r hitung > r

tabel.<sup>76</sup> Maka dari tabel hasil validasi diatas menunjukkan r hitung dari 12 pernyataan berstatus lebih besar dari r tabel. Maka dari hasil tabel di atas menunjukkan bahwa keseluruhan pernyataan yang diberikan kepada siswa dinyatakan lolos dalam uji validasi. Dari 12 pernyataan terhadap kebutuhan pengembangan bahan ajar, 5 pernyataan mendapatkan hasil validasi tinggi, 3 pernyataan mendapatkan hasil validasi sedang, dan 3 pernyataan mendapatkan hasil validasi rendah.

Selanjutnya untuk uji reliabilitas, proses pengambilan keputusan terhadap reliabel atau tidaknya sebuah instrument yaitu jika nilai Cronbach's Alpha  $\geq 0,60$  maka angket dinyatakan reliabel. Oleh karenanya, dapat dikatakan bahwa 12 pernyataan dalam penelitian ini lolos reliabilitas dengan kategori reliabilitas sangat tinggi yaitu  $0,82 \geq 0,60$ . Data secara keseluruhan mengenai uji validitas dan reliabilitas dapat dilihat pada lampiran.

## 2. Desain (*Design*)

Tahap kedua adalah desain. Tahap ini digunakan untuk merancang produk media interaktif dalam pembelajaran nahwu berbasis *web genially*. Terdapat empat tahapan yang digunakan peneliti dalam membuat produk media interaktif berbasis *web genially*, yaitu memilih materi, merumuskan tujuan pembelajaran, membuat *flowchart*, dan membuat *storyboard* media

---

<sup>76</sup> Arikunto, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik" (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm. 31.

interaktif pembelajaran nahwu berbasis *web genially*. Berikut uraian keempat tahapan tersebut:

**a. Memilih Materi**

Materi yang dimuat dan dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis *web genially* ini adalah materi nahwu yang merujuk pada buku siswa terbitan Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, tahun 2020, yang ditulis oleh Mastur. Sebelum menentukan materi nahwu apa saja yang akan dimuat dan dikembangkan dalam media interaktif berbasis *web genially*, peneliti berdiskusi terlebih dahulu dengan pendidik. Adapun materi yang dipilih adalah كَانَ الْمَفْعُولُ الْمَطْلُوقِ. وَأَخْوَاتِهَا، إِنَّ وَأَخْوَاتِهَا، الْمَفْعُولُ بِهِ، الْمَفْعُولُ الْمَطْلُوقِ. Materi tersebut mencakup definisi dari masing-masing kaidah, contoh kalimat dalam kehidupan sehari-hari, contoh dalam al-qur'an, dan beberapa latihan soal yang berhubungan dengan kaidah yang dituju.

Selain bersumber pada buku siswa, peneliti juga mencari beberapa referensi pendukung materi yang beragam, baik dalam bentuk cetak ataupun internet. Adapun materi yang dirujuk yaitu seperti Al-Jurumiyyah, Nahwu Al-Wadhih karya Ali Jarim dan Musthofa Amin, Ilmu Nahwu Untuk Pemula karya Abu Razin dan Umu Razin, Qoidah-Qoidah Ilmu Nahwu dan Ilmu Sharf karya Abu Ahmad Fauzan Al-Maidani dan Ummu Ahmad Fauzan Al-Maidani.

## b. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

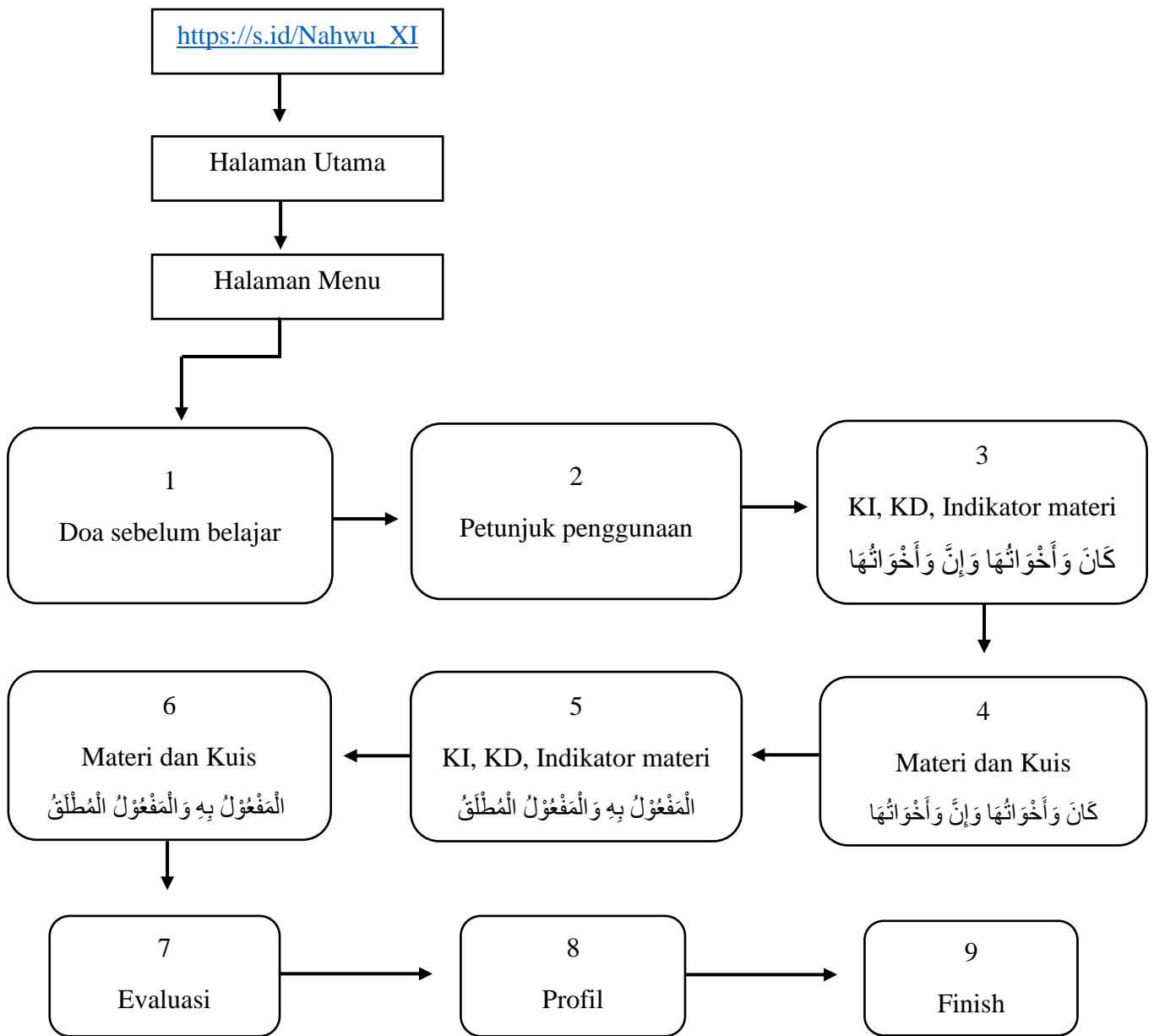
Setelah menentukan materi yang akan dikembangkan dalam media interaktif berbasis *web genially*. Peneliti merumuskan tujuan pembelajaran yang terdapat dalam Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator Pencapaian Kompetensi. Adapun indikator pencapaian kompetensi nahwu dalam materi *كَانَ وَأَخْوَاتُهَا، إِنَّ وَأَخْوَاتُهَا*, *المفعول به، المفعول المطلق*. adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Indikator Pencapaian Kompetensi Nahwu**

Bab	Indikator Pencapaian Kompetensi
كَانَ وَأَخْوَاتُهَا إِنَّ وَأَخْوَاتُهَا	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menentukan dan membedakan bentuk dan fungsi dari susunan gramatikal <i>كَانَ وَأَخْوَاتُهَا وَإِنَّ وَأَخْوَاتُهَا</i></li> <li>2. Melengkapi dan menata kalimat sempurna dengan <i>كَانَ وَأَخْوَاتُهَا وَإِنَّ وَأَخْوَاتُهَا</i></li> <li>3. Membuat kalimat sesuai dengan <i>كَانَ وَأَخْوَاتُهَا وَإِنَّ وَأَخْوَاتُهَا</i></li> </ol>
المفعول به المفعول المطلق	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menentukan dan membedakan bentuk dan fungsi dari susunan gramatikal <i>المفعول به والمفعول المطلق</i></li> <li>2. Melengkapi dan Menata kalimat sempurna dengan <i>المفعول به والمفعول المطلق</i></li> <li>3. Membuat kalimat sesuai dengan <i>المفعول به والمفعول المطلق</i></li> </ol>

## c. Membuat *Flowchart*

Pembuatan *flowchart* bertujuan untuk memberikan gambaran tentang alur kerja produk media yang dikembangkan yaitu media interaktif berbasis *web genially* dalam pembelajaran nahwu. Berikut *flowchart* media interaktif pembelajaran nahwu yang akan dikembangkan:



**Gambar 3.1** *Flowchart* Media Interaktif Pembelajaran Nahwu

**d. Membuat *Storyboard***

Berdasarkan *flowchart* di atas dapat dijabarkan *storyboard* sebagai berikut:

- 1) Halaman Utama

Pada halaman ini, layar menampilkan halaman awal mengenai pembelajaran nahwu. Halaman ini yang pertama kali akan muncul ketika peserta didik membuka media tersebut. Oleh karena itu, halaman ini menjadi impresi awal yang menarik untuk mengajak peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, halaman ini disajikan dengan tampilan yang menarik dan didukung dengan beberapa animasi yang bergerak. Berikut desain halaman utama:



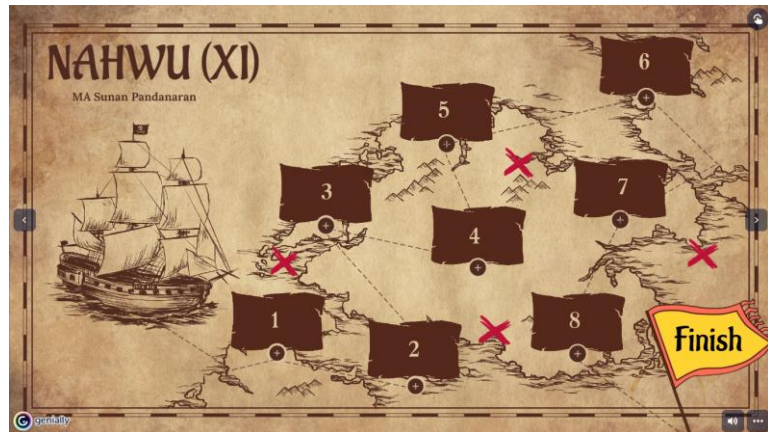
**Gambar 3.2 Desain Halaman Utama**

## 2) Halaman Menu

Halaman menu adalah halaman yang tampil setelah mengklik “Start” di halaman utama. Halaman ini menampilkan gambar yang menarik yaitu berupa kapal dan rute perjalanan yang harus ditempuh. Halaman ini juga memuat beberapa langkah yang disajikan dalam bentuk persegi, dimana langkah tersebut harus dilalui oleh peserta didik sesuai nomor urut yang ada, langkah-langkah tersebut dimulai dari nomor urut 1,2,3,4,5,6,7,8



hingga “finish”. Halaman ini juga dilengkapi dengan instrument lagu. Berikut desain halaman menu:



**Gambar 3.3 Desain Halaman Menu**

### 3) Halaman Doa Sebelum Belajar

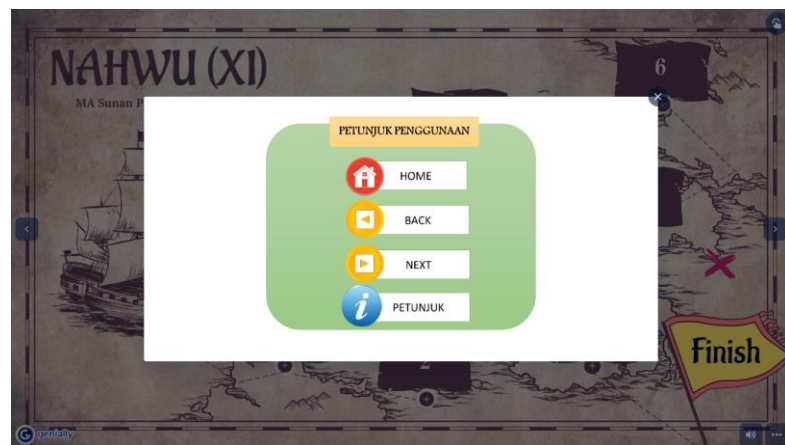
Halaman ini terletak pada halaman menu nomor 1, dimana peneliti menyajikan teks doa sebelum belajar dengan didukung oleh gambar yang menarik, yaitu gambar seorang guru yang mendampingi dua orang murid. Berikut desain halaman doa sebelum belajar:



**Gambar 3.4 Desain Halaman Doa Sebelum Belajar**

#### 4) Halaman Petunjuk Penggunaan

Halaman ini terletak pada halaman menu nomor 2, dimana peneliti menyajikan petunjuk penggunaan dengan tampilan beberapa bentuk simbol yang harus diketahui oleh peserta didik, karena bentuk-bentuk tersebut merupakan simbol navigasi yang ada pada setiap halaman. Berikut gambar desain halaman petunjuk penggunaan:



**Gambar 3.5 Desain Halaman Petunjuk Penggunaan**

#### 5) Halaman KI, KD, dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Halaman ini terletak pada halaman menu nomor 3 dan 5 sesuai materi. Halaman ini berisi teks yang meliputi KI, KD, dan Indikator Pencapaian Kompetensi. Pada halaman menu nomor 3, KI, KD, dan Indikator Pencapaian Kompetensi ditujukan untuk materi *كَانَ وَأَخْوَاتُهَا وَإِنَّ وَأَخْوَاتُهَا*, sedangkan halaman menu nomor 5 ditujukan untuk materi *الْمَفْعُولُ بِهِ وَالْمَفْعُولُ الْمُطْلَقُ*. Berikut desain halaman KI, KD, dan Indikator Pencapaian Kompetensi:



**Gambar 3.6 Desain Halaman KI, KD, Indikator Pencapaian Kompetensi**

6) Halaman Materi dan Kuis

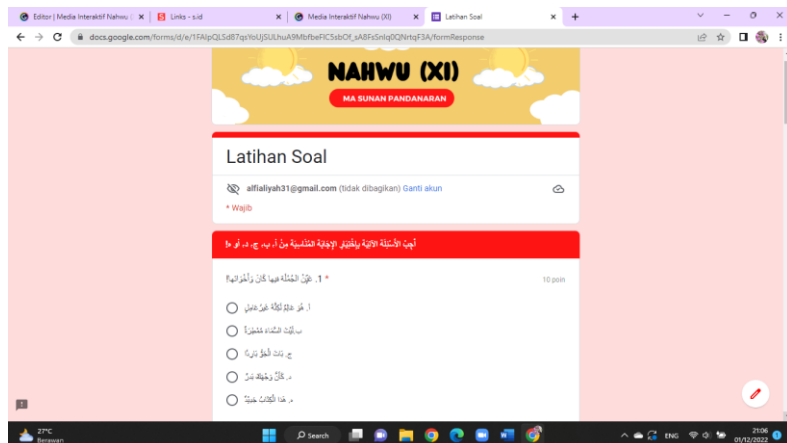
Halaman ini terletak pada halaman menu nomor 4 dengan materi **الْمَفْعُولُ** dan nomor 6 dengan materi **مَنْ وَالْمَفْعُولُ** وَ **وَأَخْوَاتُهَا** وَ **وَإِنَّ**. Halaman ini berisi materi dan kuis dengan menggunakan tampilan dan animasi yang menarik, dilengkapi dengan pengisi suara yang menjelaskan materi secara jelas, serta instrument lagu, sehingga siswa tidak merasa jenuh atau bosan ketika mengoperasikannya. Selain itu, halaman ini juga dilengkapi dengan tampilan kalimat motivasi sebelum peserta didik mendengarkan penjelasan terkait materi. Materi pada setiap bab-nya juga dilengkapi dengan contoh kalimat sehari-hari dan beberapa ayat al-qur'an yang sesuai dengan kaidah yang dimaksud. Sedangkan kuis pada setiap materi dilengkapi dengan elemen interaktif. Berikut desain halaman materi dan kuis:



**Gambar 3.7 Desain Halaman Materi dan Kuis**

7) Halaman Evaluasi

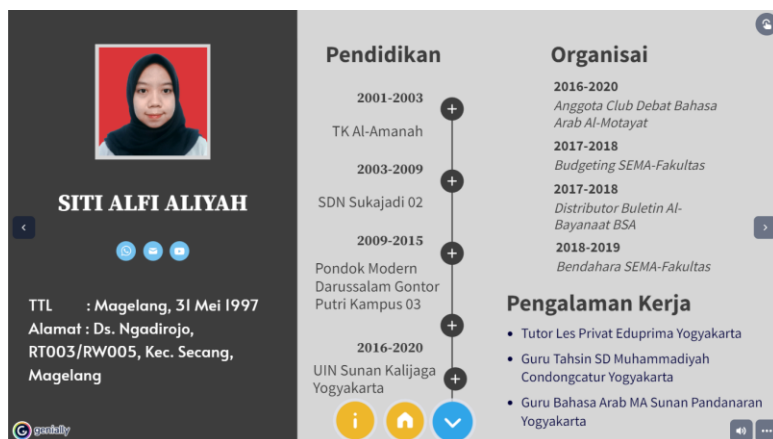
Halaman ini terletak pada halaman menu nomor 7, elemen interaktif yang terdapat pada tampilan ini adalah “link” menuju *google form* yang berisikan soal-soal terkait materi yang sudah dipelajari, adapun jumlah soal yang terdapat pada *google form* tersebut yaitu 10 soal dengan bentuk pilihan ganda, dan masing-masing soal jika jawaban benar memiliki skor 10. Maka, jumlah total skor pada 10 soal keseluruhan adalah 100. Berikut desain halaman evaluasi:



**Gambar 3.8 Desain Halaman Evaluasi**

8) Halaman Profil

Halaman ini terletak pada halaman menu nomor 8, halaman profil ini menampilkan data dari pengembang atau peneliti. Adapun elemen interaktif pada halaman profil ini adalah animasi huruf yang bergerak, serta halaman ini juga dilengkapi dengan instrument lagu. Berikut desain halaman profil:



**Gambar 3.9 Desain Halaman Profil**

### 9) Halaman “Finish”

Halaman ini terletak pada halaman menu dengan bendera yang bertuliskan “finish”. Halaman ini menampilkan kata-kata apresiasi untuk peserta didik yang telah menyelesaikan proses pembelajaran dengan baik. Halaman ini juga dilengkapi dengan tampilan dan animasi yang menarik. Berikut desain halaman “finish”:



**Gambar 3.10 Desain Halaman “Finish”**

### 3. Pengembangan (*Development Or Production*)

Dalam tahap pengembangan ini, ada 2 hal yang dilakukan oleh peneliti, yaitu pembuatan media pembelajaran dan validasi kelayakan produk, berikut langkah-langkah yang dilakukan peneliti pada tahap pengembangan:

#### a. Pembuatan Media Pembelajaran

Media yang telah dirancang oleh peneliti dan menghasilkan *prototype* 1 kemudian dikembangkan, media ini dikembangkan

dengan menggunakan *web genially*. Adapun konten yang terdapat dalam media pembelajaran ini adalah doa sebelum belajar, petunjuk penggunaan, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pembelajaran yang disesuaikan dengan materi, kalimat motivasi di awal pembelajaran, materi dan kuis, evaluasi keseluruhan materi, profil pengembang atau peneliti, dan kalimat penutup pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah sebelum media dirancang:

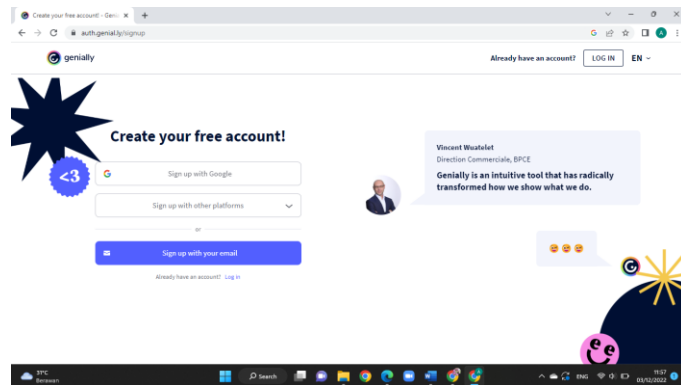
#### 1) Pembuatan Konten Media Pembelajaran

Dalam membuat isi atau konten media pembelajaran, peneliti menggunakan bantuan beberapa aplikasi dan website dalam membuat media pembelajaran, yaitu seperti materi dan latihan soal dengan bantuan *Microsoft Word* untuk rancangan awal tulisan sebelum dimuat dalam media pembelajaran. *Google Form* untuk tahap evaluasi. *Canva* untuk tambahan membuat media berupa gambar. *Soundcloud* dan *Youtube* untuk mendownload suara lantunan ayat al-qur'an dalam bentuk mp3. Website <https://www.cjoint.com/> yang digunakan untuk merubah mp3 ke alamat url dengan format "https://myaudio.mp3" agar dapat dimuat dalam konten media pembelajaran.

#### 2) Pembuatan *Domain* atau Alamat Url

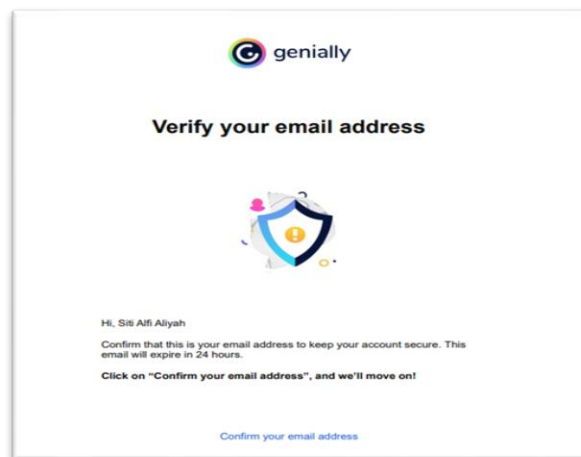
Langkah-langkah membuat domain atau alamat url untuk produk media yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

- a) Membuka browser [www.genial.ly](http://www.genial.ly). Kemudian *Sign up* dengan menggunakan akun google yang terhubung dengan gmail, lalu klik “*sign up*”. Berikut tampilan pendaftaran akun *web genially*:



**Gambar 3.11 Tampilan Pendaftaran Web Genially**

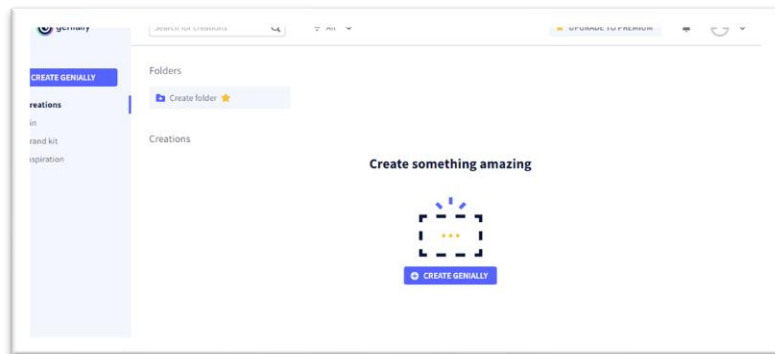
- b) Setelah mendaftar, maka tunggu beberapa saat. Pesan konfirmasi dari *genially* akan masuk melalui gmail. Berikut tampilan pesan gmail:



**Gambar 3.12 Tampilan Pesan Gmail**

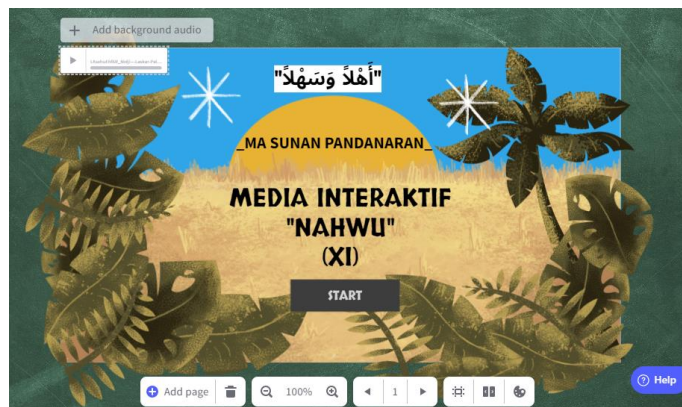


- c) Kemudian log in dengan cara klik “*confirm your email address*”, maka akan terlihat tampilan awal web seperti pada gambar berikut:



**Gambar 3.13 Tampilan Awal Web Genially**

- d) Buatlah desain tampilan sesuai yang diinginkan untuk halaman awal media pembelajaran, berikut halaman awal produk media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti:



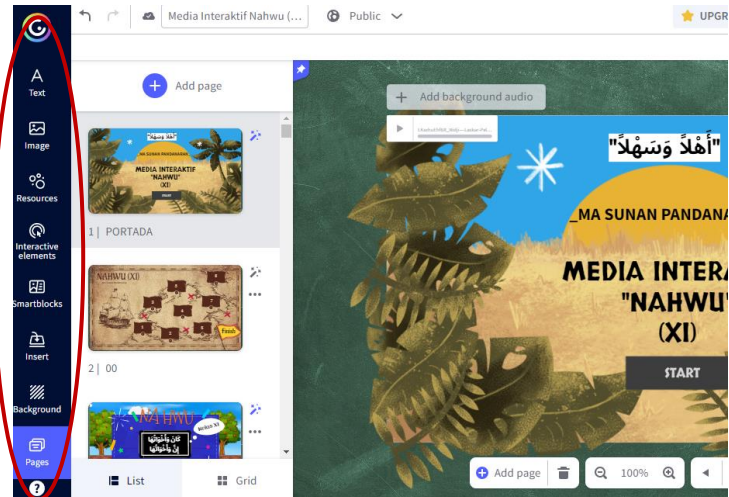
**Gambar 3.14 Tampilan Konfigurasi Media Pembelajaran**

- e) Merancang desain tampilan setiap slide dan mengupload konten yang akan dimuat pada media pembelajaran. Adapun dalam merancang tampilan setiap halamannya, peneliti

menambahkan slide atau halaman dengan cara klik “*Add Page*” pada menu “*Page*” dan untuk menambahkan atau membuat animasi baik pada gambar ataupun tulisan, peneliti menggunakan beberapa menu yang terdapat dalam *web genially*. Beberapa menu tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

- Menu “*Text*” untuk menambahkan tulisan, memilih model tulisan, memperkecil atau memperbesar tulisan.
- Menu “*Image*” untuk memilih gambar atau mentransfer gambar yang ada di device laptop untuk digunakan dalam konten media pembelajaran
- Menu “*Resources*” untuk menambahkan beberapa ikon, bentuk yang diinginkan, ilustrasi.
- Menu “*Interactive Elements*” digunakan untuk memilih tombol navigasi dengan bentuk yang diinginkan.
- Menu “*Smartblocks*” digunakan untuk memilih grafik yang mendukung konten pembelajaran.
- Menu “*Insert*” digunakan untuk merecord suara, menambahkan audio, link, atau video yang dibutuhkan untuk media pembelajaran.
- Menu “*Background*” untuk mendesain atau merubah warna background yang diinginkan.

Berikut adalah tampilan beberapa menu yang terdapat pada *web genially*:



**Gambar 3.15 Tampilan Menu *Web Genially***

f) Setelah berhasil membuat media pembelajaran, maka langkah selanjutnya adalah memperpendek link media pembelajaran yang ada di *web genially*, yaitu (<https://view.genial.ly/6359480cb812880011d313c0/presentation-media-interaktif-nahwu-xi>) ke dalam bentuk s.id ([https://s.id/Nahwu\\_XI](https://s.id/Nahwu_XI)), hal ini dilakukan peneliti agar mempermudah peserta didik dalam mengaksesnya. Dan web pun siap untuk digunakan.

b. Validasi Kelayakan Produk

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti melakukan validasi kelayakan produk media interaktif berbasis *web genially* dalam pembelajaran nahwu kelas XI. Validasi media pembelajaran ini dilakukan oleh validator ahli, yang terdiri dari validator ahli materi

dan ahli media. Produk media pembelajaran yang telah divalidasi mendapatkan saran, masukan, kritik, dan penilaian untuk proses perbaikan sebelum diterapkan kepada peserta didik.

Validasi dilakukan dengan cara mengisi angket penilaian berisi indikator yang berkaitan dengan produk media pembelajaran yang dikembangkan, serta mengisi lembar komentar, saran, kritik baik dari aspek materi ataupun desain produk. Berikut uraian terkait validasi kelayakan produk:

#### 1) Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang memvalidasi kelayakan produk media pembelajaran media interaktif berbasis *web genially* adalah Ibu Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag. selaku dosen serta Sekretaris Prodi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Validasi oleh ahli materi selain melakukan penilaian kelayakan, ahli materi juga memberikan komentar dan saran yang mencakup aspek pembelajaran dan materi untuk memperbaiki produk media pembelajaran. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan skala likert skala 5 yaitu, (1= Sangat Kurang, 2= Kurang, 3= Cukup, 4= Baik, 5= Sangat Baik). Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.4 Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Pembelajaran**

No.	Indikator	Skor
<b>Aspek Pembelajaran</b>		
1.	Kejelasan sistematika dan alur materi dalam media	4
2.	Kejelasan materi yang disajikan	4
3.	Media pembelajaran interaktif sesuai dengan materi yang disajikan	5
4.	Kelengkapan materi yang disajikan	5
5.	Media pembelajaran membuat pembelajaran lebih menarik	5
6.	Kemudahan memahami materi yang disajikan	5
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>
<b>Presentase</b>		<b>93,33%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>

Tabel di atas merupakan hasil validasi kelayakan dari aspek pembelajaran. Menurut ahli materi, aspek pembelajaran pada media yang dikembangkan “sangat layak”. Hal ini diketahui dari presentase yang mencapai angka 93,33% dengan total skor 28 dari skor maksimum sebesar 30.

**Tabel 3.5 Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Materi**

No.	Indikator	Skor
<b>Aspek Materi</b>		
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	4
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran siswa	4
3.	Kejelasan uraian materi	5
4.	Materi mudah dipahami	5
5.	Kesesuaian contoh dengan materi	5

6.	Kesesuaian bahasa	5
7.	Kebenaran materi	5
<b>Jumlah</b>		<b>33</b>
<b>Presentase</b>		<b>94,28%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>

Tabel di atas merupakan hasil validasi kelayakan dari aspek materi. Menurut ahli materi, aspek materi pada media yang dikembangkan “sangat layak”. Hal ini diketahui dari presentase yang mencapai angka 94,28% dengan total skor 33 dari skor maksimum sebesar 35.

Adapun hasil data penelitian validasi produk media dari ahli media dari semua aspek adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Skor Rata-Rata Setiap Aspek Penilaian Ahli Materi**

No	Aspek	Presentase %	Kategori
1.	Pembelajaran	93,33%	Sangat layak
2.	Materi	94,28%	Sangat Layak
<b>Rata-Rata</b>		<b>93,81%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Tabel di atas menunjukkan skor rata-rata semua aspek penilaian ahli materi. Diketahui bahwa penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan adalah “sangat layak” dengan persentase sebesar 93,81%. Persentase tertinggi terdapat pada aspek relevansi materi dengan media sebesar 94,28%, sedangkan aspek pembelajaran merupakan aspek dengan perolehan nilai terendah, yaitu 93,33%. Kedua

aspek di atas berada dalam kategori “sangat layak”. Selain itu, ahli materi juga memberikan saran untuk memperbanyak contoh kalimat yang terambil dari al-qur’an dan percakapan sehari-hari sehingga lebih kontekstual.

## 2) Validasi Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I. selaku Pranata Laboratorium Pendidikan FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Validasi oleh ahli media selain melakukan penilaian kelayakan, ahli media juga memberikan komentar dan saran yang mencakup aspek pembelajaran, media, dan desain. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.7 Hasil Validasi Ahli Media Aspek Pembelajaran**

No.	Indikator	Skor
<b>Aspek Pembelajaran</b>		
1.	Interaktif	5
2.	Meningkatkan motivasi belajar	4
3.	Fungsi yang diharapkan (menunjang pembelajaran)	5
4.	Kelengkapan materi yang disajikan	5
5.	Materi pembelajaran jelas dan mudah dipahami	5
6.	Media pembelajaran dapat digunakan kapanpun dan dimanapun	5
7.	Media pembelajaran menarik perhatian peserta didik	4
<b>Jumlah</b>		<b>33</b>
<b>Presentase</b>		<b>94,28%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>

Tabel di atas merupakan hasil validasi kelayakan dari aspek pembelajaran. Menurut ahli materi, aspek pembelajaran pada media yang dikembangkan “sangat layak”. Hal ini diketahui dari presentase yang mencapai angka 94,28% dengan total skor 33 dari skor maksimum sebesar 35.

**Tabel 3.8 Hasil Validasi Ahli Media Aspek Media**

No	Indikator	Skor
<b>Aspek Media</b>		
1.	Alur media pembelajaran menarik	5
2.	<i>Maintable</i> (Fitur dapat dikelola kembali dengan baik)	5
3.	<i>Usability</i> (Kemudahan pengoperasian)	5
4.	<i>Compability</i> (Dapat dijalankan di beberapa perangkat lain)	4
5.	Media pembelajaran dapat digunakan kembali di lain waktu	5
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>
<b>Presentase</b>		<b>96%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>

Tabel di atas merupakan hasil validasi kelayakan dari aspek Media. Menurut ahli materi, aspek media pada media yang dikembangkan “sangat layak”. Hal ini diketahui dari presentase yang mencapai angka 96% dengan total skor 24 dari skor maksimum sebesar 25.



**Tabel 3.9 Hasil Validasi Ahli Media Aspek Desain**

No	Indikator	Skor
<b>Aspek Desain</b>		
1.	Kesesuaian font (Jenis dan ukuran)	4
2.	Komposisi warna sesuai (warna latar mudah dibedakan dengan warna gambar, teks dan ikon)	4
3.	Ukuran teks yang digunakan dalam media pembelajaran sudah tepat	5
4.	Navigasi berfungsi dengan sangat baik	5
5.	Desain tampilan awal memberikan kesan positif sehingga menarik minat belajar peserta didik	4
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
7.	Pengisian suara sesuai dengan konten media pembelajaran	5
8.	Animasi yang digunakan dapat memperjelas materi	4
9.	Kejelasan penyajian alur media pembelajaran	5
10.	Penyajian tampilan media pembelajaran menarik	5
<b>Jumlah</b>		<b>46</b>
<b>Presentase</b>		<b>92%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>

Tabel di atas merupakan hasil validasi kelayakan dari aspek desain. Menurut ahli materi, aspek desain pada media yang dikembangkan “sangat layak”. Hal ini diketahui dari presentase yang mencapai angka 92% dengan total skor 46 dari skor maksimum sebesar 50.

Adapun hasil data penelitian validasi produk media dari ahli media dari semua aspek adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.10 Skor Rata-Rata Setiap Aspek Penilaian Ahli Media**

No	Aspek	Presentase %	Kategori
1.	Pembelajaran	94,28%	Sangat layak
2.	Media	96%	Sangat Layak
3.	Desain	92%	Sangat Layak
<b>Rata-Rata</b>		<b>94,09%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Tabel di atas menunjukkan skor rata-rata semua aspek penilaian ahli media. Diketahui bahwa penilaian ahli media terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan adalah “sangat layak” dengan persentase sebesar 94,09%. Persentase tertinggi terdapat pada aspek media sebesar 96%, sedangkan aspek desain merupakan aspek dengan perolehan nilai terendah, yaitu 92%. Kedua aspek di atas berada dalam kategori “sangat layak”.

Selain itu, ahli media juga memberikan saran terhadap produk yang dikembangkan. Adapun saran dari ahli media yaitu:

- Tulisan pada KI, KD, dan Indikator Pembelajaran harus terbaca dengan jelas, serta melengkapi harakat pada setiap kalimat yang belum diharakati.
- Pada halaman menu, garis putus-putus pada rute perjalanan harus diurutkan sesuai angka yang dituju.

- Sediakan gambar sesuai dengan materi dan tambahkan kalimat motivasi belajar sebelum penjelasan materi dimulai.

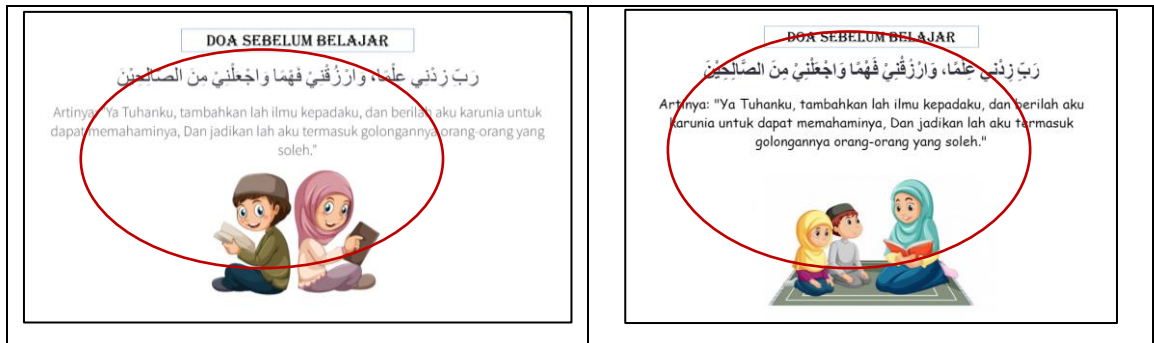
Setelah melakukan uji kelayakan tersebut, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan saran dari para ahli. Adapun perbaikan-perbaikan yang dilakukan peneliti terhadap media yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.11 Perbandingan Produk Sebelum dan Sesudah Revisi**

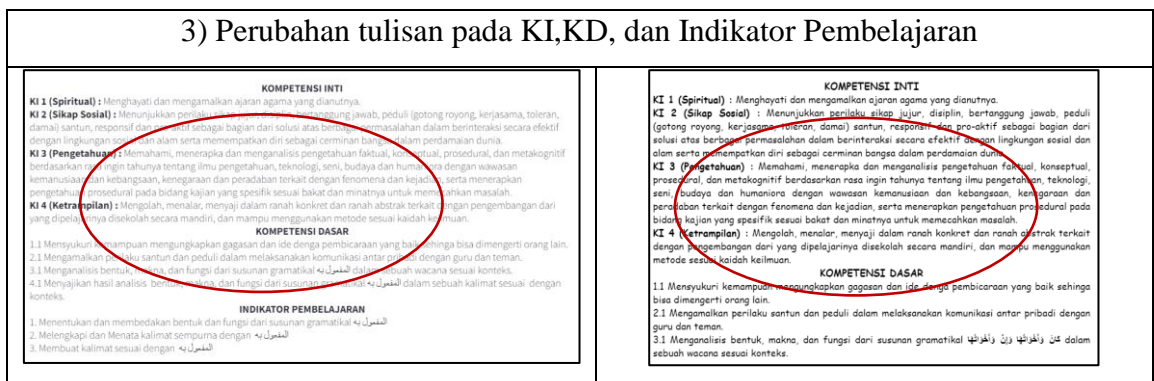
1) Perubahan halaman menu	
Sebelum revisi	Sesudah revisi

Adanya perubahan pada halaman menu, yaitu garis penghubung dengan beberapa nomor yang ada disesuaikan, agar peserta didik dapat mengikuti langkah-langkah yang terhubung dengan setiap nomornya.

2) Perubahan halaman doa sebelum belajar	
Sebelum revisi	Sesudah revisi



Adanya perubahan font huruf dan juga gambar yang terdapat pada halaman doa.



Adanya perubahan font dan ukuran huruf pada halaman KI, KD, dan indikator pembelajaran agar lebih jelas untuk dibaca.



Sebelum halaman penjelasan materi, peneliti menambahkan kata-kata motivasi, agar para peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran.

5) Penambahan harakat pada kalimat yang belum diharakati	
Sebelum revisi	Sesudah revisi

Adanya penambahan harakat pada setiap kalimat atau kata yang belum diharakati, agar peserta didik dapat mengetahuinya.

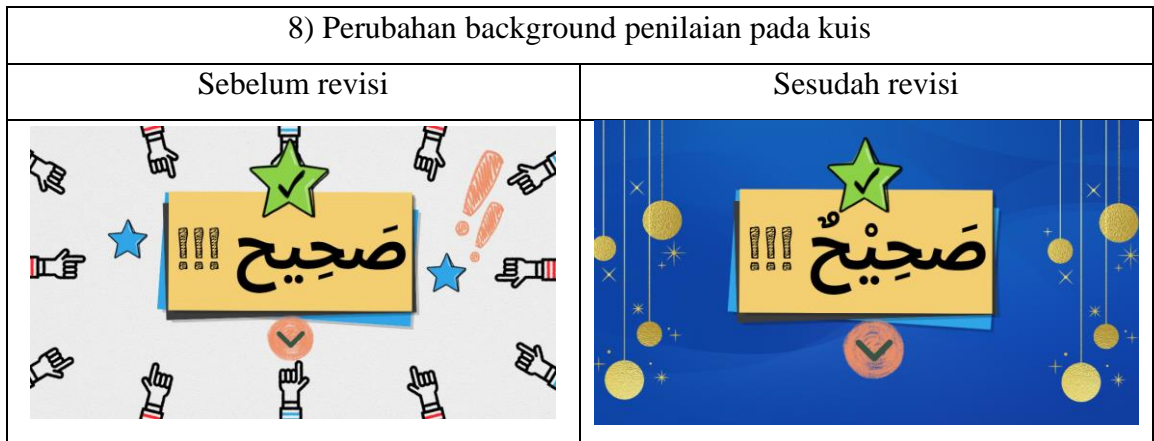
6) Perubahan background materi	
Sebelum revisi	Sesudah revisi

Background disesuaikan dengan tema pembelajaran, dimana background sebelum direvisi menggunakan background yang identik dengan pembelajaran matematika, hal ini ditandai dengan beberapa gambar seperti penggaris, kubus, atau angka-angka.

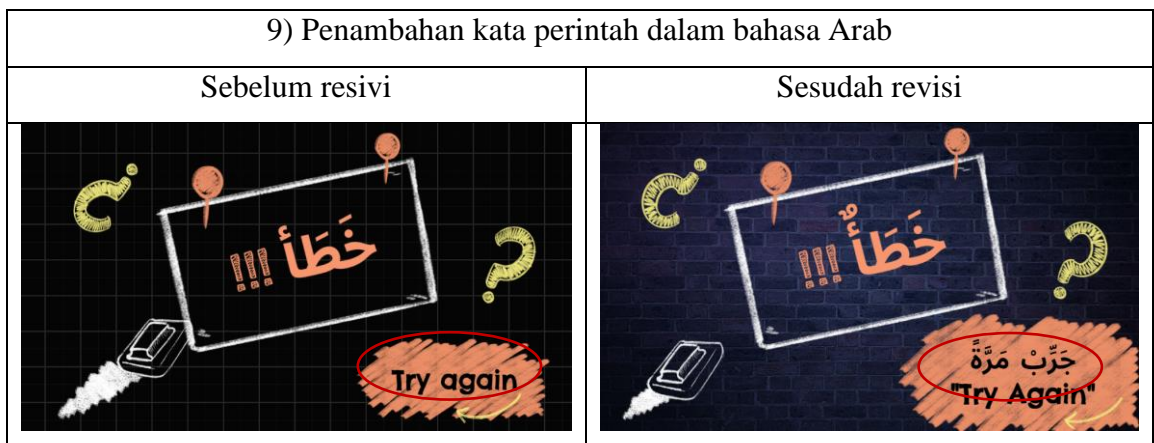
7) Perubahan animasi dan gambar yang tidak sesuai dengan materi	
Sebelum revisi	Sesudah revisi



Di beberapa halaman, animasi yang tidak menggambarkan pembelajaran nahwu dirubah dengan animasi yang sesuai.



Beberapa gambar pada halaman penilaian yang terdapat pada kuis dirubah dengan gambar yang lebih baik dan sesuai.



Menambahkan translate pada beberapa kalimat yang masih menggunakan bahasa Inggris.

10) Perubahan warna pada penjelasan materi	
Sebelum revisi	Sesudah revisi

Adanya perubahan warna di beberapa halaman yang kurang sesuai.

11) Perubahan gambar yang tidak sesuai dengan materi	
Sebelum revisi	Sesudah revisi

Di beberapa halaman materi, gambar yang tidak menggambarkan pembelajaran dirubah dengan gambar yang sesuai.

12) Perubahan jumlah animasi buku pada penilaian kuis	
Sebelum revisi	Sesudah revisi



Animasi yang terdapat dalam penilaian disesuaikan dengan tingkatan kuis yang telah dicapai.

13) Perubahan halaman penutup	
Sebelum revisi	Sesudah revisi

Pada halaman penutup, gambar utama dirubah dengan jenjang sekolah yang menjadi subjek penelitian, dan kalimat ungkapan yang menggunakan bahasa Inggris, dirubah dengan menggunakan bahasa Arab.

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

Pada tahap implementasi ini, semua rancangan media yang telah dikembangkan, diterapkan setelah dilakukan revisi dari ahli materi dan ahli media. Media interaktif pembelajaran nahwu menggunakan *web genially* yang telah dikembangkan, diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Tahapan ini diimplementasikan di kelas XI dengan



cara peserta didik mengakses website [https://s.id/Nahwu\\_XI](https://s.id/Nahwu_XI) dan membuka setiap fitur yang tertera dalam web tersebut. Tahap implementasi ini terdiri dari dua langkah, yaitu mempersiapkan pendidik dan peserta didik. Berikut uraiannya:

**a) Mempersiapkan Pendidik**

Dalam mempersiapkan pendidik, yaitu guru mata pelajaran nahwu diberi pengarahan terkait pengoperasian media interaktif berbasis *web genially* yang dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan ini menjadi pendukung dalam pembelajaran.

**b) Mempersiapkan Peserta Didik**

Dalam mempersiapkan peserta didik, peneliti meminta kepada guru mata pelajaran untuk memilih 6 siswa untuk kelompok terbatas, selanjutnya 6 siswa tersebut diberikan arahan terkait cara mengoperasikan media interaktif yang dikembangkan. Setelah itu, dilakukan implementasi pada kelompok besar, dimana pada kelompok besar ini berjumlah 22 orang siswa. Adapun tahap pelaksanaan pada uji coba tersebut adalah sebagai berikut:

**1) Implementasi Pada Kelompok Terbatas**

Setelah media interaktif pembelajaran nahwu selesai direvisi dan siap digunakan, kegiatan selanjutnya adalah melakukan implementasi atau penggunaan media yang telah dikembangkan. Tahap ini penting dilakukan untuk mengantisipasi kesalahan, menganalisis kendala yang terjadi, dan berusaha mengurangi

kendala tersebut pada saat penggunaan media pada kelompok besar. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada tahap ini adalah angket untuk mengetahui respons siswa terhadap media interaktif yang dikembangkan. Untuk itu, tahap implementasi pada kelompok terbatas ini melibatkan 6 orang siswa dari kelas XI. Adapun data siswa pada kelompok terbatas adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.12 Data Siswa Uji Coba Kelompok Terbatas**

No	Nama Peserta Didik
1.	Fika Aini Rohmatika
2.	Wahda Lathifa Zalfa
3.	Nafi'ah Indriati
4.	Faza Syarifatun Nissa
5.	Khofifah
6.	Niken Aida

Implementasi dilaksanakan pada tanggal 25 November 2022 di perpustakaan MA Sunan Pandanaran Yogyakarta. Proses pembelajaran terdiri atas tiga tahap, yaitu:

- **Pendahuluan.** Pada kegiatan ini, peneliti memberi salam, memulai pembelajaran dengan membaca basmalah bersama siswa dan menanyakan kabar siswa. Selanjutnya, peneliti menyampaikan tujuan diadakannya pembelajaran nahwu, yaitu untuk mempelajari materi nahwu dengan tema *كان وأخواتها، إنَّ وأخواتها، المفعول به، المفعول المطلق* menggunakan media pembelajaran interaktif yang telah peneliti siapkan. Sebelum menyampaikan materi, peneliti

menyampaikan akan ada latihan sebagai teknik penilaian dan penyebaran kuesioner respons siswa di akhir pembelajaran.

- **Inti.** Dalam kegiatan inti, peneliti menjelaskan tampilan media dan petunjuk penggunaannya terlebih dahulu. Lalu, peneliti mengarahkan siswa untuk membuka halaman indikator pencapaian kompetensi. Selanjutnya, peneliti meminta siswa untuk membuka materi yang ada pada media yang peneliti kembangkan, sekaligus memperkenalkan elemen-elemen interaktif yang peneliti gunakan di dalamnya. Kemudian, peneliti mengarahkan siswa untuk menanyakan hal yang belum mereka pahami.
- **Penutup.** Setelah membahas semua materi, peneliti dan siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas. Lalu, peneliti mengarahkan siswa untuk mengerjakan latihan. Kemudian, peneliti membagikan angket respons siswa terhadap media interaktif yang telah digunakan. Selanjutnya, peneliti dan siswa mengakhiri pelajaran dengan membaca hamdalah. Peneliti mengucapkan salam dan siswa menjawab salam.

## **2) Implementasi Pada Kelompok Besar**

Setelah implementasi pada kelompok terbatas, maka pada tanggal 26 November 2022, peneliti mengimplementasikan media pembelajaran interaktif nahwu di kelompok besar. Dalam hal ini, peneliti memilih 22 siswa. Berikut data siswa pada kelompok besar:

**Tabel 3.13 Data Siswa Uji Coba Kelompok Besar**

No	Nama Peserta Didik
1.	Amelia Ma'rifatul Khasanah
2.	Wafiq Agustina Saputri
3.	Umry Khairunnisa
4.	Oktania Nahriyani Nazhifa
5.	Annisa Khairus
6.	Afrida Najmatul Azqia
7.	Naya Fitrotuzzahra
8.	Qothrunnadhha
9.	Arini Mayang Fa'uni
10.	Nurroikhana Zulfa
11.	Salsabila Nafisa Hasna
12.	Qotrotun Nadaa Salim
13.	Chalimatul Malichah
14.	Afiah Ika Salma
15.	Alfiana Miranti
16.	Khofifah Intan
17.	Najwa Amelia Ezzahra
18.	Silvania Nur Ifada
19.	Fina Achsanti Amala
20.	Laily Intihaul Ghoiya
21.	Nabila Ayu Sya'Bani
22.	Alifiah Luthfiana Rahmah

Selanjutnya dalam hal ini, implementasi di kelas besar sama dengan yang peneliti lakukan pada kelompok terbatas. Di mana pembelajaran terbagi menjadi 3 tahap, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Di akhir pembelajaran peneliti juga meminta respon siswa terhadap media interaktif yang sedang dikembangkan.

Setelah tahap implementasi produk yang dikembangkan dilaksanakan, maka tahap selanjutnya yaitu penilaian hasil uji coba dengan menggunakan angket respon dari peserta didik, *pre test* dan *post test*, dan

angket respon guru mengenai media interaktif pembelajaran nahwu berbasis *web genially* setelah melakukan uji coba produk. Berikut uraian hasil uji coba produk:

### 1) Penilaian Hasil Respon Peserta Didik

- Uji Coba Kelompok Terbatas

Uji coba kelompok terbatas dilakukan sebanyak 6 peserta didik. Tujuan uji coba terbatas ini adalah untuk mengetahui kualitas produk media interaktif berbasis *web genially* sebelum dilakukannya uji coba skala besar. Uji coba terbatas ini dilakukan dengan memberikan penjelasan dan tutorial penggunaan media interaktif berbasis *web genially* kepada peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan pembahasan mengenai materi-materi yang tersedia. Selanjutnya peneliti memberikan soal tes sebagai tolak ukur kemampuan peserta didik dalam pembelajaran nahwu untuk mengukur keefektifan produk media interaktif berbasis *web genially*. Selanjutnya, peneliti juga memberikan angket respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Adapun hasil peserta didik dalam uji coba produk kelompok terbatas adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.14 Hasil Respon Peserta Didik Kelompok Terbatas**

No	Indikator	Peserta Didik						Jum Lah	Rata- Rata
		FK	WH	NF	FZ	KH	NK		
1.	Saya mampu memahami dengan baik materi nahwu dengan menggunakan media	5	5	5	5	5	5	30	5

	interaktif berbasis <i>web genially</i>								
2.	Saya selalu memperhatikan materi pelajaran nahwu dengan menggunakan media interaktif berbasis <i>web genially</i>	5	5	4	5	5	3	27	4,5
3.	Guru membuat kami antusias dengan materi nahwu saat pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis <i>web genially</i>	5	5	5	5	4	5	29	4,83
4.	Materi dan latihan soal terkait nahwu dengan menggunakan media interaktif berbasis <i>web genially</i> sangat mudah dipahami dan diingat	5	5	4	4	5	5	28	4,66
5.	Saya sangat senang saat pembelajaran nahwu menggunakan media interaktif berbasis <i>web genially</i>	4	5	5	5	5	5	29	4,83
6.	Saya bisa menjawab pertanyaan yang terdapat pada kuis <i>web genially</i>	5	5	5	5	4	4	28	4,66
7.	Diskusi pada pembelajaran nahwu menjadi lebih menarik setelah menggunakan media interaktif berbasis <i>web genially</i>	4	5	5	5	5	5	29	4,83
8.	Materi nahwu yang disampaikan melalui media interaktif berbasis <i>web genially</i> membuat saya selalu ingin tahu dengan mata pelajaran nahwu	5	5	4	4	5	4	27	4,5
9.	Isi pembelajaran nahwu yang terdapat pada media interaktif berbasis <i>web</i>	4	5	4	4	5	5	27	4,5

	<i>genially</i> sesuai dengan tujuan dan harapan saya								
10.	<i>Web genially</i> sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran nahwu	4	5	4	5	5	4	27	4,5
11.	Saya merasa puas dengan media interaktif berbasis <i>web genially</i>	4	5	4	4	5	5	27	4,5
12.	Dengan menggunakan <i>web genially</i> proses pembelajaran nahwu menjadi lebih interaktif dan menarik	5	5	4	4	5	5	28	4,66
<b>Jumlah</b>								<b>336</b>	
<b>Rata-Rata</b>								<b>4,66</b>	
<b>Kategori</b>								<b>Sangat Baik</b>	

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa pada kelompok terbatas mendapatkan respon yang sangat positif dengan total rata-rata skor 4,66 dengan total skor 336 dari skor maksimal sebesar 360. Sehubungan dengan itu, total rata-rata tertinggi terdapat pada pernyataan nomor 1. Kendati demikian, pernyataan-pernyataan yang peneliti sajikan berkaitan dengan kejelasan materi, kedalaman materi, keterkaitan dengan tujuan pembelajaran, keterkaitan dengan sumber informasi lain, kemampuan media untuk membantu siswa dalam belajar.

- Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba pada kelompok besar melibatkan 22 peserta didik dari kelas XI, setelah dilakukan uji coba produk pada kelompok besar, kemudian peserta didik mengerjakan soal tes untuk evaluasi

dan mengisi angket respon terkait produk media yang dikembangkan. Adapun hasil dari angket respon peserta didik dalam skala besar adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.15 Hasil Respon Peserta Didik Skala Besar**

Respon den	Skor Penilaian Setiap Butir Pernyataan												Jumlah	Rata-Rata	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1233	4,67
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5		
4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
6	3	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5		
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
9	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5		
10	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5		
11	4	5	5	4	5	5	5	3	4	4	4	4	5		
12	5	5	4	3	4	5	4	5	4	5	5	5	5		
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
14	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5		
15	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5		
16	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5		
17	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5		
18	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5		
19	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5		
20	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5		
21	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4		
22	4	5	3	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5		
<b>Jumlah</b>	100	104	99	98	99	104	105	102	101	105	107	109			
<b>Rata-Rata</b>	4,54	4,72	4,5	4,45	4,5	4,72	4,77	4,63	4,59	4,77	4,86	4,95			
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Baik</b>														

Tabel di atas menunjukkan respon peserta didik dalam skala besar terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Dimana respon siswa pada kelompok besar mendapatkan respon yang sangat



positif dengan total nilai rata-rata adalah 4,67 dengan skor 1233 dari skor maksimum sebesar 1320. Adapun nilai tertinggi terdapat pada pernyataan nomor 12 dengan pernyataan bahwa dengan menggunakan produk yang dikembangkan yaitu media interaktif berbasis *web genially*, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik.

## 2) Penilaian Hasil *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui umpan balik dari keberhasilan dalam pengembangan dan implementasi media pembelajaran yang telah dibuat. Hal ini berarti untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan yaitu untuk meningkatkan hasil belajar. Dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat efektivitas pengembangan media pembelajaran nahwu berbasis *web genially*, peneliti menggunakan desain *one-Group Pretest-Posttest Design*, yaitu dilakukan *pretest* sebelum menggunakan produk media pembelajaran yang dikembangkan dan *posttest* setelah menggunakan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut:

### a) Analisis Hasil Belajar Siswa

- Uji Coba Kelompok Terbatas

Uji coba kelompok terbatas adalah uji coba produk dalam skala kecil. Uji coba ini dilakukan oleh 6 peserta didik.

Adapun hasil dari nilai *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.16 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Terbatas**

No	Nama Peserta Didik	Pretest	Posttest
1.	Fika Aini Rohmatika	75	100
2.	Wahda Lathifa Zalfa	55	85
3.	Nafi'ah Indriati	70	90
4.	Faza Syarifatun Nissa	65	80
5.	Khofifah	65	85
6.	Niken Aida	60	85
<b>Jumlah</b>		<b>390</b>	<b>525</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>65</b>	<b>87,5</b>

Berdasarkan hasil dari data *pretest* dan *posttest* yang telah diperoleh menyatakan bahwa uji coba kelompok terbatas mengalami kenaikan jumlah dan rata-rata nilai dari sebelum menggunakan media pembelajaran menggunakan web berbasis *web genially* dan setelah menggunakan web berbasis *web genially*. Adapun perbedaannya yaitu jumlah *pretest* sebesar 390 dengan rata-rata nilai sebesar 65. Sedangkan jumlah *posttest* sebesar 525 dengan rata-rata nilai sebesar 87,5.

- Uji Coba Kelompok Besar

Uji kelompok besar dilakukan dengan jumlah responden yang terdiri dari 22 peserta didik. Tujuan uji coba ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan produk yang sudah dikembangkan guna meningkatkan

kemampuan peserta didik dalam pembelajaran nahwu. Adapun hasil dari nilai pretest dan posttest adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.17 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Besar**

No	Nama Peserta Didik	Pretest	Posttest
1	Amelia Ma'rifatul Khasanah	75	100
2	Wafiq Agustina Saputri	70	100
3	Umry Khairunnisa	55	75
4	Oktania Nahriyani Nazhifa	60	80
5	Annisa Khairus	65	85
6	Afrida Najmatul Azqia	85	70
7	Naya Fitrotuzzahra	65	90
8	Qothrunnadha	55	75
9	Arini Mayang Fa'uni	65	80
10	Nurroikhana Zulfa	50	85
11	Salsabila Nafisa Hasna	65	80
12	Qotrotun Nadaa Salim	80	75
13	Chalimatul Malichah	70	95
14	Afiah Ika Salma	55	80
15	Alfiana Miranti	60	95
16	Khofifah Intan	70	90
17	Najwa Amelia Ezzahra	35	90
18	Silvania Nur Ifada	65	85
19	Fina Achsanti Amala	25	75
20	Laily Intihaul Ghoiya	65	80
21	Nabila Ayu Sya'Bani	70	90
22	Alifiah Luthfiana Rahmah	55	85
<b>Jumlah</b>		<b>1360</b>	<b>1860</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>61,81</b>	<b>84,54</b>

Data *pretest* dan *posttest* dari uji coba kelompok besar mengalami kenaikan jumlah dan rata-rata nilai yang sangat signifikan pada peserta didik sebelum dan sesudah

menggunakan media pembelajaran menggunakan web berbasis *web genially*. Adapun perbedaannya yaitu jumlah *pretest* sebesar 1360 dengan rata-rata nilai sebesar 61,81. Sedangkan jumlah *posttest* sebesar 1860 dengan rata-rata nilai sebesar 84,54.

b) Hasil Analisis Pengolahan Data *Pretest* dan *Posttest*

Setelah melakukan *pretest* dan *posttest* pada uji coba kelompok terbatas dan kelompok besar, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil belajar peserta didik dengan SPSS 29. Berikut adalah langkah-langkah analisis hasil belajar peserta didik:

- Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat normal atau tidaknya data uji kelompok terbatas dan kelompok besar yang diambil dari nilai *pretest* dan *posttest*. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *Shapiro Wilk*. Dan apabila  $Sig \geq 0,05$  maka data berdistribusi normal, dan jika  $Sig \leq 0,05$  maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. Berikut gambar hasil uji normalitas:

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statisti			Statisti		
	Kelas	c	df	Sig.	c	df	Sig.
Hasil Belajar Peserta Didik	Pretest Kelompok Terbatas	.167	6	.200*	.982	6	.960

Posttest Kelompok Terbatas	.308	6	.077	.857	6	.178
Pretest Kelompok Besar	.185	22	.049	.912	22	.052
Posttest Kelompok Besar	.159	22	.151	.949	22	.296

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

a. Lilliefors Significance Correction

### Gambar 3.16 Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan data hasil uji normalitas di atas menyatakan bahwa data memiliki nilai signifikansi  $\geq 0,05$ . Adapun nilai signifikansi *pre-test* kelompok terbatas adalah sebesar 0,960 yang mana  $\geq 0,05$  dan nilai signifikansi *post-test* kelompok terbatas adalah sebesar 0,178  $\geq 0,05$ . Sementara itu, nilai signifikansi *pre-test* kelompok besar adalah sebesar 0,052 yang mana  $\geq 0,05$  dan nilai signifikansi *post-test* kelompok besar adalah sebesar 0,296  $\geq 0,05$ . Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* kelompok terbatas berdistribusi normal. Sementara itu, data *pre-test* dan *post-test* kelompok besar juga berdistribusi normal.

- Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas pada hasil belajar peserta didik, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui sampel yang digunakan diperoleh dari populasi

yang homogen atau tidak. Konsep uji homogenitas adalah jika nilai  $\text{sig} \geq 0,05$  maka data dikatakan homogen, tetapi apabila nilai  $\text{sig} \leq 0,05$  maka data tidak homogen. Berikut hasil uji homogenitas dari hasil belajar peserta didik:

**Tests of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Peserta Didik	Based on Mean	1.395	1	26	.248
	Based on Median	1.572	1	26	.221
	Based on Median and with adjusted df	1.572	1	25.351	.221
	Based on trimmed mean	1.471	1	26	.236

**Gambar 3.17 Hasil Uji Homogenitas**

Berdasarkan hasil data di atas, telah diperoleh data homogenitas dengan menggunakan data *post-test* kelompok terbatas dan kelompok besar dan hasilnya menunjukkan nilai  $\text{sig } 0,248 \geq 0,05$ . Kemudian dapat diambil keputusan dari nilai uji homogenitas. Jika nilai  $\text{sig} \geq 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan jika nilai  $\text{sig} \leq 0,05$  maka  $H_o$  ditolak. Dan kesimpulannya adalah nilai sign uji homogenitas  $0,248 \geq 0,05$  maka  $H_a$  diterima.

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas, dapat disimpulkan bahwa variansi data kelompok terbatas dan

kelompok besar bersifat homogen. Dengan demikian, syarat uji t untuk data *pre test* dan *post test* telah terpenuhi.

Dari kedua uji prasyarat analisis di atas, diketahui bahwa data *pre test* dan *post test* kelompok terbatas dan kelompok besar berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen. Oleh karena itu, analisis data berupa uji independent sampel t-test dapat dilakukan.

- Uji Paired Sample T-test

Uji paired dilakukan setelah uji homogenitas, yang mana 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)  $\leq 0,05$  menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik pada uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok besar dengan menggunakan produk media yang dikembangkan yaitu berbasis web pada pembelajaran nahwu.

Nilai signifikansi (2-tailed)  $\geq 0,05$  tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik pada uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok besar dengan

menggunakan produk media yang dikembangkan yaitu berbasis web pada pembelajaran nahwu. Hasilnya dapat dilihat pada gambar berikut:

		Paired Samples Test							Significance	
		Paired Differences								
		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	-22.500	7.583	3.096	-30.458	-14.542	-7.268	5	<,001	<,001
Pair 2	Pretest Kelompok Besar - Posttest Kelompok Besar	-21.136	7.858	1.675	-24.620	-17.652	-12.617	21	<,001	<,001

**Gambar 3.18 Uji Paired Sample T-test**

Berdasarkan hasil di atas, menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan antara mean *pre-test* dan *post-test* pada kelompok terbatas dan kelompok besar dengan nilai sig (2-tailed) adalah  $0,001 \leq 0,05$  dan sesuai dengan dasar pengambilan keputusannya terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik pada uji coba kelompok



terbatas dan uji coba kelompok besar dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

### 3) Penilaian Hasil Respon Pendidik

Selanjutnya, peneliti juga memberikan angket respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Penilaian atau respon guru mata pelajaran nahwu terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *web genially*. Setelah produk diuji validitas dari segi materi dan medianya kemudian dibutuhkan penilaian atau respon dari guru mata pelajaran terhadap produk media yang dikembangkan. Adapun Data mengenai respon guru mata pelajaran nahwu dikumpulkan melalui angket yang berjumlah 16 pernyataan yang terbagi ke dalam dua aspek. Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan skala likert skala 5 (5 = Sangat Baik, 4 = Baik, 3 = Cukup, 2 = Kurang, dan 1 = Sangat Kurang). Berikut hasil angket repon guru terhadap media pembelajaranyang dikembangkan:

**Tabel 3.18 Hasil Respon Guru Aspek Materi dan Pembelajaran**

No	Indikator	Skor
<b>Aspek Materi dan Pembelajaran</b>		
1.	Kesesuaian indikator dengan KI dan KD	4
2.	Kesesuaian indikator dengan materi	4
3.	Media berbasis <i>web genially</i> dapat memahami siswa dalam belajar	4
4.	Kejelasan penyampaian materi	4
5.	Kebenaran konsep materi	4
6.	Kesesuaian evaluasi dengan materi	5
7.	Media berbasis <i>web genially</i> menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan	5
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>

<b>Total Rata-Rata Skor</b>	<b>4,28</b>
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Baik</b>

Tabel di atas merupakan hasil respon guru terhadap aspek materi dan pembelajaran. Menurut guru mata pelajaran, aspek materi dan pembelajaran pada media yang dikembangkan “sangat baik”. Hal ini diketahui dari total skor rata-rata sebesar 4,28 dengan total skor 30 dari skor maksimum sebesar 35.

**Tabel 3.19 Hasil Respon Guru Aspek Media**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>
<b>Aspek Media</b>		
1.	Desain/tampilan menarik	5
2.	Ketepatan pengisi suara dengan konten media pembelajaran	4
3.	Ketepatan huruf (dapat terbaca dengan jelas)	4
4.	Kemudahan petunjuk pengguna	4
5.	Kesesuaian contoh dengan materi	5
6.	Porporasi <i>layout</i> (tata letak, teks, gambar, animasi) sesuai	5
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
8.	Kemudahan media untuk digunakan	4
9.	Media pembelajaran yang disajikan interaktif dan menarik	5
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>
<b>Total Rata-Rata Skor</b>		<b>4,44</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>

Tabel di atas merupakan hasil respon guru terhadap aspek media. Menurut guru mata pelajaran, aspek media pada media yang

dikembangkan “sangat baik”. Hal ini diketahui dari total skor rata-rata sebesar 4,44 dengan total skor 40 dari skor maksimum sebesar 45.

Adapun hasil data penelitian validasi produk media dari ahli media dari semua aspek adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.20 Skor Rata-Rata Setiap Aspek Penilaian Guru**

No	Aspek	Rata-Rata	Kategori
1.	Materi dan Pembelajaran	4,28	Sangat Baik
2.	Media	4,44	Sangat Baik
<b>Rata-Rata</b>		<b>4,36</b>	<b>Sangat Baik</b>

Tabel di atas menunjukkan skor rata-rata semua aspek respon guru. Diketahui bahwa respon guru terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan adalah “sangat baik” dengan total skor sebesar 4,36. Rata-rata skor tertinggi terdapat pada aspek media sebesar 4,44, sedangkan aspek materi dan pembelajaran merupakan aspek dengan perolehan nilai terendah, yaitu 4,28. Dengan demikian, kedua aspek di atas berada dalam kategori “sangat baik”.

## 5. Evaluasi (*Evaluations*)

Tahapan ini merupakan tahapan penyempurnaan produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis evaluasi yang peneliti lakukan yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah pengumpulan informasi dengan tujuan memperbaiki pembelajaran yang telah diberikan, sedangkan evaluasi sumatif adalah

suatu metode pengambilan keputusan diakhir pembelajaran yang memfokuskan pada hasil belajar.<sup>77</sup> Adapun uraian dari setiap evaluasi adalah sebagai berikut:

**a) Evaluasi Formatif**

Tahap evaluasi ini diawali dengan mengevaluasi hal-hal mengenai pengembangan produk media pembelajaran berupa web berbasis *web genially*. Adapun evaluasi ini dilakukan dalam setiap empat tahap yang telah dilakukan peneliti sebelum menuju ke tahap evaluasi ini, yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi.

Penelitian ini diawali dengan tahap analisis untuk memperoleh data, peneliti mengkaji tentang masalah yang terjadi untuk mengumpulkan data dari beberapa sumber, literatur, dan penelitian terdahulu. Selanjutnya peneliti juga mengidentifikasi masalah yang sedang terjadi pada peserta didik di lingkungan sekolah, khususnya dalam pembelajaran nahwu. Kemudian dengan analisis kebutuhan, peneliti mengetahui bahwa peserta didik membutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan membuat mereka antusias dalam mengikuti pembelajaran nahwu. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media interaktif pembelajaran nahwu berbasis *web genially* untuk menunjang pembelajaran. Adapun alamat urlnya

---

<sup>77</sup> Susanti Faipri Selegi, "Model Evaluasi Formatif-Sumatif Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Perencanaan Pengajaran Geografi," vol. Vol.15 (Palembang: Universitas PGRI Palembang, 2017), hlm. 188–92, <https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>.

adalah [https://s.id/Nahwu\\_XI](https://s.id/Nahwu_XI), media pembelajaran ini diharapkan dapat membangkitkan antusias serta semangat belajar peserta didik.

Tahap selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah melakukan tahap desain. Pada tahap ini, peneliti membuat konsep desain atau rancangan desain media yang akan dikembangkan berbasis *web genially*. Selain itu, peneliti juga menggunakan aplikasi atau *software* tambahan, seperti Canva, Google Form, S.id, Soundcloud, Goggle Chrome, Cjoint.com, dan Microsoft Office. Adapun terkait isi materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan diambil dari buku nahwu kelas XI yang ditulis oleh Mastur terbitan Direktorat KSKK Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia tahun 2020 yang disesuaikan 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 satu orang ahli materi. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket kelayakan media yang dikembangkan dengan skala 1-5. Adapaun ahli materi adalah satu dosen dari Program Magister Pendidikan Bahasa Arab. Hasil validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari segi materi yang disajikan. Berdasarkan hasil validasi, bahwa media dinilai dari aspek relevansi materi dan aspek pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli materi secara keseluruhan, bahwa media

interaktif dalam pembelajaran nahwu berbasis *web genially*, memperoleh jumlah skor 61 untuk 13 indikator. Pengembangan media interaktif dalam pembelajaran nahwu berbasis *web genially* memperoleh rerata skor sebesar 4.69 (Sangat Baik). Dengan demikian media interaktif dalam pembelajaran nahwu berbasis *web genially* ini dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran nahwu di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta khususnya kelas XI. Sementara itu, Ahli media merupakan pranata laboratorium pendidikan yang terbiasa melakukan penilaian terhadap media yang dikembangkan mahasiswa. Adapun media yang dinilai dari media yang dikembangkan peneliti adalah aspek pembelajaran, aspek media, dan aspek desain. Berdasarkan penilaian ahli media secara keseluruhan, bahwa media interaktif dalam pembelajaran nahwu berbasis *web genially*, memperoleh jumlah skor 103 untuk 22 indikator. Pengembangan media interaktif dalam pembelajaran nahwu berbasis *web genially* memperoleh rata-rata skor 4.68 (Sangat Baik). Dengan demikian media interaktif dalam pembelajaran nahwu berbasis *web genially* ini dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran nahwu di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta khususnya kelas XI.

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 pemberian angket tanggapan dan tes kemampuan peserta didik. Selanjutnya, peneliti melakukan tahap evaluasi, pada tahap ini peneliti mendapatkan hasil angket tanggapan peserta didik pada kelompok terbatas dan kelompok besar. Adapun hasil dari penilaian angket tanggapan atau respon dari peserta didik pada kelompok terbatas setelah menggunakan produk media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh jumlah skor 336 untuk 12 indikator, dalam hal ini pengembangan media interaktif dalam pembelajaran nahwu berbasis *web genially* memperoleh 336 skor dari skor maksimum sebesar 360 dengan rata-rata skor 4,66 (Sangat Baik). Sementara itu, adapun hasil dari penilaian angket tanggapan atau respon dari peserta didik pada kelompok besar setelah menggunakan produk media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh jumlah skor 1233 untuk 12 indikator. Pengembangan media interaktif dalam pembelajaran nahwu berbasis *web genially* memperoleh skor 1233 dari skor maksimum 1320 dengan rata-rata skor 4,67 (Sangat Baik). Dengan demikian, media interaktif dalam pembelajaran nahwu yang dikembangkan memiliki respon baik dan positif dari para peserta didik. Selain itu, dari hasil tanggapan atau respon para peserta didik. Para peserta didik cukup antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan mengikuti dengan kondusif, serta pembelajaran juga lebih menarik dan menyenangkan.

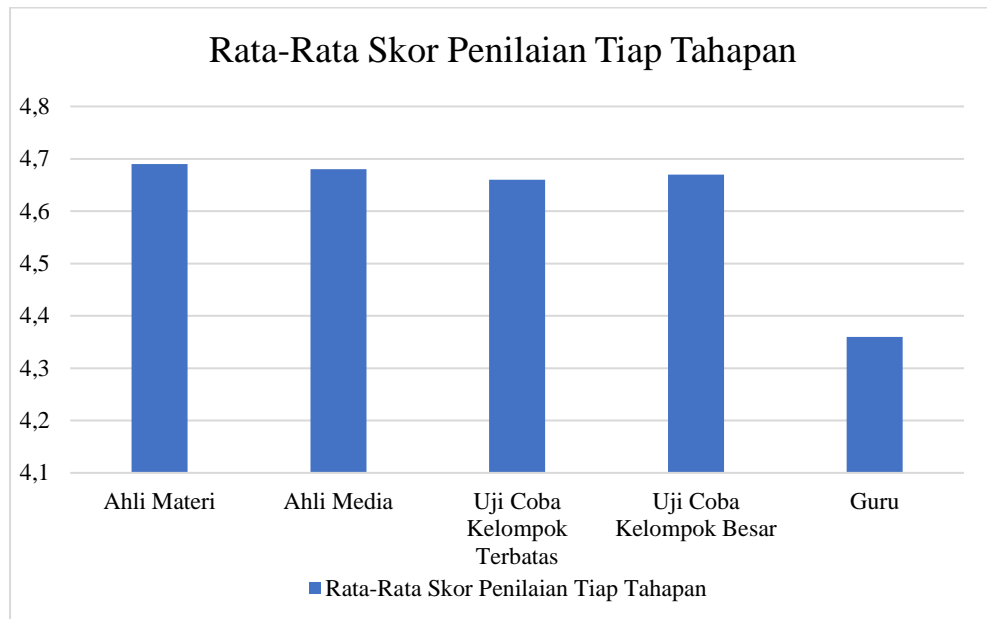
Selanjutnya, berdasarkan penilaian tanggapan atau respon pendidik yaitu guru mata pelajaran nahwu secara keseluruhan, bahwa media interaktif dalam pembelajaran nahwu berbasis *web genially*, memperoleh jumlah skor 70 untuk 16 indikator. Pengembangan media interaktif dalam pembelajaran nahwu berbasis *web genially* memperoleh skor 70 dari skor maksimum 80 dengan rata-rata skor 4,36 (Sangat Baik). Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif dalam pembelajaran nahwu berbasis *web genially* ini dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran nahwu kelas XI di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta dan mendapat respon yang positif. Adapun rata-rata penilaian pada tiap tahapan yang ada dapat disimpulkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.21 Evaluasi Formatif dari Tiap Tahapan Penilaian**

No	Tahapan Penilaian	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kategori
1.	Ahli Materi	61	4,69	Sangat Baik
2.	Ahli Media	103	4,68	Sangat Baik
3.	Uji Coba Kelompok Terbatas	336	4,66	Sangat Baik
4.	Uji Coba Kelompok Besar	1233	4,67	Sangat Baik
5.	Guru	70	4,36	Sangat Baik
<b>Rata-Rata</b>			<b>4,61</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel di atas, penilaian tiap tahapan dapat disajikan dalam diagram batang di bawah ini:





**Gambar 3.19 Rata-Rata Skor Penilaian Tiap Tahapan**

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa penilaian dari berbagai macam aspek pada tiap tahapan menunjukkan hasil yang memuaskan. Berdasarkan penilaian media pada tahapan penilaian ahli materi dan ahli media menunjukkan hasil “Sangat Baik”. Berdasarkan respon guru terhadap media yang dikembangkan menunjukkan hasil “Sangat Baik”. Hasil “Sangat Baik” juga ditunjukkan pada penilaian uji coba kelompok terbatas dan uji coba kelompok besar. Maka dari itu, dari semua hasil penilaian yang ada, dikatakan bahwa media yang peneliti kembangkan sangat baik digunakan dalam pembelajaran nahwu.

**b) Evaluasi Sumatif**

Evaluasi sumatif adalah suatu aktivitas penilaian yang menghasilkan nilai atau angka yang kemudian digunakan sebagai

keputusan pada kinerja siswa. Kegiatan penilaian ini dilakukan jika satuan pengalaman belajar atau seluruh materi pelajaran telah selesai dilaksanakan.<sup>78</sup> Pada penelitian ini, evaluasi sumatif dilakukan dengan cara menilai hasil belajar peserta didik. Adapun hasil belajar peserta didik dari penelitian ini terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok terbatas berjumlah 6 siswa dan kelompok besar berjumlah 22 siswa.

Pada hasil belajar peserta didik kelompok terbatas, nilai terendah *pretest* yaitu 55, sedangkan pada kelompok besar sebesar 25. Kemudian nilai tersebut mengalami kenaikan pada *posttest* hingga angka 85 untuk kelompok terbatas dan 70 untuk kelompok besar. Di samping itu, perolehan tertinggi dari tiap kelompok sama yaitu pada angka 100. Adanya peningkatan yang signifikan di antara keduanya, ini menggambarkan bahwa media pembelajaran yang peneliti kembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, sebagian dari peserta didik juga mengatakan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti sangat menarik dan dapat meningkatkan rasa antusias dalam diri mereka ketika pembelajaran berlangsung, materi yang disajikan juga mudah dipahami, serta kuis yang terdapat dalam media berbasis *web genially* sangat interaktif dengan dilengkapi animasi-animasi serta audio yang ada, sehingga tidak menjenuhkan ketika mereka mengerjakan kuis atau latihan tersebut.

---

<sup>78</sup> Ina Magdalena, Annisa Rachmadani, and Mita Aulia, "Penerapan Pembelajaran Dan Penilaian Secara Online Di Masa Pandemi Sdn Karang Tengah 06 Tangerang," *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* Vol.2, no. 2 (2020): hlm. 393-409, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

Di samping itu, terdapat pula dua siswa yang mengalami penurunan dari *pretest* ke *posttest* pada kelompok besar. Nilai yang diperoleh ketika *pretest* yaitu sebesar 85 dan 80, tetapi nilai yang diperoleh ketika *posttest* sebesar 70 dan 75. Kemudian siswa tersebut mengatakan bahwa ketika implementasi produk media pembelajaran interaktif berlangsung, siswa tersebut mempercepat pemindahan slide materi yang ada pada media yang dikembangkan, karena ingin segera menjawab kuis yang telah dimuat di media. Selanjutnya siswa tersebut juga mengatakan bahwa ketika mengerjakan soal *posttest*, soal yang ditampilkan pada layar komputer tidak terlalu jelas dalam tulisan dan harakatnya, tidak seperti soal *pretest* yang sebelumnya dikerjakan secara manual tanpa bantuan komputer. Tetapi dari permasalahan tersebut, ke dua siswa tersebut juga mengatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menarik untuk mendukung proses pembelajaran nahwu.

Kendati demikian, jumlah rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok terbatas dan kelompok besar mengalami kenaikan, dimana untuk kelompok terbatas nilai *pretest* dari jumlah rata-rata 65 menjadi 87,5 untuk nilai *posttest*. Adapun untuk kelompok besar yaitu nilai *pretest* dari jumlah rata-rata 61,59 menjadi 84,77 untuk nilai *posttest*. Maka, dengan hasil yang ada dapat dikatakan bahwa pengembangan media interaktif berbasis *web genially* sangat efektif dalam

pembelajaran nahwu khususnya pada kelas XI di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta.

## **B. Pembahasan**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media interaktif dalam pembelajaran nahwu berbasis *web genially*. Produk tersebut dihasilkan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development Or Production*), Implementasi (*Implementation Or Delivery*), dan Evaluasi (*Evaluations*). Penelitian ini menggunakan jenis data penelitian kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi ahli, angket tanggapan atau respon dan juga hasil tes kemampuan peserta didik.

Tahap pertama adalah tahap analisis, yaitu berupa analisis kebutuhan untuk mengetahui keadaan lapangan dan peserta serta pengumpulan referensi materi yang akan dijadikan pokok bahasan dalam pengembangan media interaktif. Data mengenai kebutuhan dalam penelitian ini didapatkan dari observasi, wawancara, dan angket.

Tahap kedua adalah desain. Tahap desain merupakan tahapan perancangan media pembelajaran interaktif yang meliputi pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard*, pengumpulan objek rancangan, dan penyusunan instrument uji kelayakan.

Tahap ketiga adalah pengembangan. Tahap pengembangan ini merupakan tahap membuat dan mengembangkan media pembelajaran dari semua komponen yang telah disiapkan menjadi satu kesatuan yang utuh sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dirancang. Setelah media selesai dibuat dilakukan validasi oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi, untuk memperoleh masukan terhadap pengembangan disertai dengan instrument penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif.

Tahap keempat adalah implementasi. Pada tahapan ini media pembelajaran interaktif yang telah selesai dikembangkan kemudian diimplementasikan kepada siswa kelas XI MA Sunan Pandanaran Yogyakarta. Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif hasil pengembangan. Dari tahap ini akan diketahui kelayakan media yang dikembangkan. Siswa kemudian diminta mengisi angket responden untuk memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran interaktif dan kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan latihan soal untuk mengukur keefektifan media yang dikembangkan.

Tahap kelima adalah evaluasi. Evaluasi yang dilaksanakan berupa evaluasi formatif dan sumatif. Dari evaluasi tersebut akan memberikan data yang menggambarkan kualitas produk media pembelajaran tersebut apakah sudah efektif atau tidak.

Dari beberapa pernyataan di atas, produk pengembangan media interaktif dalam pembelajaran nahwu berbasis *web genially* ini tentunya memiliki

kelebihan dan kekurangan. Hal ini dapat dilihat dari awal hingga akhir proses pengembangan dilakukan. Adapun kelebihanannya adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena media berbasis web yang digunakan baru dikenal oleh peserta didik, sehingga membuat peserta didik tertarik, bersemangat, dan antusias ketika menggunakan media pembelajaran tersebut.
2. Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.
3. Materi yang disajikan lebih bervariasi, sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
4. Link url yang diberikan dapat diakses bukan hanya di komputer saja tetapi juga dapat diakses di beberapa jenis perangkat lainnya seperti smartphone, ipad, tablet, laptop.
5. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk materi lainnya.

Sedangkan untuk kekurangan produk media yang dikembangkan berbasis *web genially*, yaitu:

1. Media hanya dapat diakses secara online.
2. Membutuhkan jaringan internet yang memadai.
3. Waktu yang dibutuhkan terbatas.

Berdasarkan dari keseluruhan data tersebut, pengembangan media interaktif berbasis *web genially* dalam pembelajaran nahwu mendapatkan respon yang positif dari peserta didik dan guru mata pelajaran nahwu. Hal ini

juga didukung dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa respon dari para validator ahli pada kategori sangat baik dan layak dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,69 dari ahli materi dan 4,68 dari ahli media. Selain itu, media yang dikembangkan oleh peneliti juga dikatakan efektif, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik antara sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, yaitu untuk kelompok terbatas dengan jumlah awal rata-rata sebesar 65 meningkat menjadi 87,5 dan untuk kelompok besar dengan jumlah awal rata-rata sebesar 61,59 meningkat menjadi 84,77. Sehingga dari data yang ada, dapat dikatakan bahwa media interaktif berbasis *web genially* yang dikembangkan dapat digunakan secara baik dalam proses pembelajaran nahwu di MA Sunan Pandanaran khususnya kelas XI.