

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
MATERI *QAWĀ'ID* BERBASIS *EDPUZZLE* UNTUK SISWA
KELAS VIII DI MTsN 5 SLEMAN TAHUN AJARAN 2024/2025**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Disusun Oleh:

Nur Khofifah

NIM: 18104020074

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2024

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Khofifah

NIM : 18104020074

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya ini adalah asli hasil penelitian peneliti sendiri dan bukan plagiasi karya orang lain kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Terimakasih

Yogyakarta, 18 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Nur Khofifah

NIM. 18104020074

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Khofifah

NIM : 18104020074

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa saya tetap menggunakan jilbab dalam berfoto guna melengkapi persyaratan munaqosyah untuk memperoleh gelar sarjana strata satu pendidikan. Jika dikemudian hari terdapat masalah, maka bukan menjadi tanggung jawab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya. Terimakasih

Yogyakarta, 18 Desember 2024

Yang Menyatakan



Nur Khofifah
NIM. 18104020074

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi

Lamp : 1 (satu) naskah skripsi

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

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan pembimbingan seperlunya, maka kami selaku Pembimbing berpendapat bahwa Skripsi Saudara:

Nama : Nur Khofifah

NIM : 18104020074

Judul Skripsi : Pengembangan Video Pembelajaran Materi *Qawā'id* Berbasis *Edpuzzle* Untuk Siswa Kelas VIII Di MTsN 5 Sleman Tahun Ajaran 2024/2025

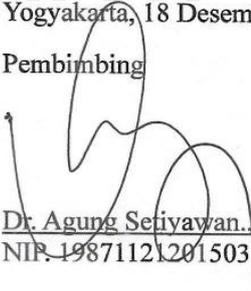
Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Dengan ini kami berharap agar Skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 18 Desember 2024

Pembimbing


Dr. Agung Setiyawan., M.Pd.I
NIP. 198711212015031002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-275/Un.02/DT/PP.00.9/01/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI *QAWA'ID* BERBASIS *EDPUZZLE* UNTUK SISWA KELAS VIII DI MTSN 5 SLEMAN TAHUN AJARAN 2024/2025

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NUR KHOFIFAH
Nomor Induk Mahasiswa : 18104020074
Telah diujikan pada : Jumat, 27 Desember 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Agung Setiyawan, S.Pd.I., M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 6780eb605dc76



Penguji I

Dr. Adhi Setiyawan, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6791f89880cb0



Penguji II

Nurhapsari Pradnya Paramita, M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 6797096b911e9



Yogyakarta, 27 Desember 2024

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 67971c097e40e

HALAMAN MOTTO

“إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ”

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. (Ar-Rad:11)¹



¹ Ar-Rad (13): 11

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

Almamater Tercinta

Jurusan Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah swt. Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang, pencipta alam semesta dan pembuat takdir terbaik. Atas ridho-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul Pengembangan Video Pembelajaran Materi *Qawā'id* Berbasis *Edpuzzle* Untuk Siswa Kelas VIII Di MTsN 5 Sleman Tahun Ajaran 2024/2025. Shalawat dan salam teruntuk junjungan kita Nabi Muhammad saw. sebagai pembuka apa yang terkunci, penutup apa yang telah lalu, dan pemberi petunjuk menuju jalan yang lurus.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dengan adanya bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi, M.A, M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Nurul Huda, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
4. Nurhapsari Pradnya Paramita, M.Pd.I., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
5. Dr. Nasiruddin, M.Si., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Dr. Agung Setiyawan, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, kritik dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.

7. Mahmudah, Lc., M.S.I. selaku validator ahli materi yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran sebagai bahan perbaikan.
8. Fery Irianto Setyowibowo., M.Pd.I selaku validator ahli media yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran sebagai bahan perbaikan.
9. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
10. Drs. Busyroni Majid selaku kepala madrasah MTsN 5 Sleman, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk dapat melaksanakan penelitian.
11. Erina Kusuma A, S.Pd.I. selaku guru bahasa Arab MTsN 5 Sleman yang telah membimbing dan memfasilitasi penulis dalam melaksanakan penelitian.
12. Siswa siswi kelas VIII B MTsN 5 Sleman yang telah bersedia menjadi sumber data dan kooperatif dalam pelaksanaan penelitian.
13. Kedua orang tua tercinta bapak Mukholil dan ibu Maftuhatul Khoeriyah, kedua saudara kandungku serta segenap keluarga yang selalu memberikan do'a, motivasi, serta selalu mencurahkan kasih sayang, perhatian, dukungan moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
14. Guru saya, Abah Chariri Shofa (Alm), Ibu Umi Afifah, selaku pengasuh Pondok Pesantren Darussalam Purwokerto, Abah Munir Syafa'at dan Ibu Barokah Nawawi selaku pengasuh Pondok Pesantren Nurul Ummah Putri, seluruh keluarga A-One, IMBAS Sukijo, PLP-KKN, HAMASAH yang telah menjadi sumber inspirasi, memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti.
15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-satu yang memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas segala dukungan yang telah diberikan. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan di dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini. Namun, demikian adanya, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan dunia pendidikan.

Yogyakarta, 18 Desember 2024
Peneliti,

Nur Khofifah
NIM. 18104020074



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Pengembangan.....	6
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
F. Telaah Pustaka	9
G. Sistematika Penulisan Skripsi.....	12

BAB II KAJIAN TEORI DAN METODE PENELITIAN	14
A. Landasan Teori.....	14
1. Media Pembelajaran.....	14
2. Video Pembelajaran	23
3. Pembelajaran Bahasa Arab.....	27
4. Pembelajaran <i>Qawā'id</i>	29
5. Edpuzzle	33
B. Kerangka Berfikir	37
C. Metode Penelitian	39
1. Metode Pengembangan	39
2. Prosedur Pengembangan	39
3. Uji Coba Produk.....	46
4. Teknik Pengumpulan Data	48
5. Instrumen Pengumpulan Data	49
6. Teknik Analisis Data.....	52
BAB III GAMBARAN UMUM MTsN 5 SLEMAN	57
A. Letak Geografis.....	57
B. Sejarah Singkat	57
C. Visi dan Misi.....	59
D. Keadaan Tenaga Pendidik, Karyawan dan Peserta Didik.....	60
E. Struktrur Organisasi	62
F. Sarana dan Prasarana	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	64

A. Hasil Pengembangan Produk	64
B. Analisis Data	79
C. Revisi Produk	87
D. Kajian Produk Akhir	89
BAB V PENUTUP	92
B. Kesimpulan	92
C. Saran	93
D. Kata Penutup	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN-LAMPIRAN	99
CURRICULUM VITAE	149



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Ketentuan Pemberian Skor Skala 4	53
Tabel 2. 2 Kriteria Penilaian Produk.....	54
Tabel 2. 3 Ketentuan Pemberian Skor Respon Peserta Didik.....	55
Tabel 2. 4 Kriteria Respon Peserta Didik	56
Tabel 3. 1 Data Guru dan Karyawan	61
Tabel 3. 2 Data Jumlah Peserta Didik.....	62
Tabel 4. 1 Hasil Respon Peserta Didik	78
Tabel 4. 2 Analisis Data Penilaian oleh Ahli Media.....	80
Tabel 4. 3 Analisis Data Penilaian oleh Ahli Materi	81
Tabel 4. 4 Analisis Data Penilaian oleh Guru Bahasa Arab	83
Tabel 4. 5 Analisis Data Respon Peserta Didik	85
Tabel 4. 6 Revisi Berdasarkan Ahli Media.....	88
Tabel 4. 7 Revisi Berdasarkan Ahli Materi	89

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 2 Kerangka Teori	38
Gambar 2. 3 Prosedur Pengembangan Model 4D.....	45
Gambar 4. 1 Tampilan Proses Penjernihan Suara Menggunakan Adobe Podcast.	69
Gambar 4. 2 User Interface Aplikasi Capcut	69
Gambar 4. 3 Tampilan Pembuatan Background di Canva.....	70
Gambar 4. 4 Tampilan Situs Edpuzzle yang Dipilih	71
Gambar 4. 5 Tampilan Awal Edpuzzle	72
Gambar 4. 6 Tampilan Pilihan Pengguna	72
Gambar 4. 7 User Interface Aplikasi Edpuzzle	72
Gambar 4. 8 Tampilan Video yang Telah Ditugaskan	73
Gambar 4. 9 Diagram Presentase Hasil Penilaian	85
Gambar 4. 10 Diagram Presentase Hasil Respon Peserta Didik.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Modul ajar	100
Lampiran II Storyboard Video Pembelajaran	109
Lampiran III Hasil Penilaian Ahli Media	116
Lampiran IV Hasil Penilaian Ahli Materi.....	120
Lampiran V Hasil Penilaian Guru Bahasa Arab	123
Lampiran VI Hasil Respon Peserta Didik.....	128
Lampiran VII Dokumentasi Pembelajaran	137
Lampiran VIII Bukti Seminar Proposal	138
Lampiran IX Berita Acara Seminar Proposal	139
Lampiran X Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian	140
Lampiran XI Kartu Bimbingan Skripsi.....	142
Lampiran XII Sertifikat PBAK.....	143
Lampiran XIII Sertifikat Sosialisasi Pembelajaran.....	144
Lampiran XIV Sertifikat User Education	145
Lampiran XV Sertifikat PLP-KKN	146
Lampiran XVI Sertifikat IKLA/TOAFL	147
Lampiran XVII Sertifikat TOEC/TOEFL.....	148

ABSTRAK

Nur Khofifah, *Pengembangan Video Pembelajaran Materi Qawā'id Berbasis Edpuzzle Untuk Siswa Kelas VIII Di MTsN 5 Sleman Tahun Ajaran 2024/2025*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2024.

Kemajuan teknologi membuka peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran bahasa Arab. Media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan interaktif, terutama untuk materi *qawā'id*, masih terbatas. Penelitian ini bertujuan mengembangkan video pembelajaran materi *qowā'id* berbasis *Edpuzzle* guna memenuhi kebutuhan peserta didik. Selain itu, penelitian ini mengevaluasi kelayakan video melalui penilaian ahli media, ahli materi, dan guru serta menganalisis respon peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Proses pengembangan meliputi identifikasi kebutuhan, perancangan media, pembuatan produk, dan penyebaran hasil. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi menggunakan instrumen berupa lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi produk, lembar penilaian produk, lembar respon peserta didik dan pedoman dokumentasi. Kualitas produk dinilai menggunakan skala likert dengan skala 4 dalam bentuk *checklist*, sedangkan respon peserta didik diukur menggunakan skala *Guttman*. Penilaian melibatkan satu ahli materi, satu ahli media, satu guru bahasa Arab, serta 32 peserta didik kelas VIII. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini berupa video pembelajaran berbasis *Edpuzzle* yang membahas materi *qawā'id* tentang 'amil nawashib pada bab '*Iyadatul Marḍa*. Penilaian ahli media menunjukkan presentase keidealan sebesar 97,7%, ahli materi 83,3%, dan guru bahasa Arab 98,6% dengan kategori sangat baik (SB). Respon peserta didik menunjukkan presentase keidealan sebesar 91,6% dengan kategori sangat baik (SB). Berdasarkan hal tersebut, video pembelajaran ini dinyatakan layak sebagai media pembelajaran interaktif untuk materi *qawā'id* pada peserta didik kelas VIII.

Kata Kunci: Penelitian Pengembangan, Video Pembelajaran, Materi *Qowā'id*, *Edpuzzle*

الملخص

نور خفيفة، تطوير الفيديو التعليمي على مادة القواعد القائمة على *Edpuzzle* لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الخامسة سليمان للعام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥. البحث. يوكياكرتا: كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين جامعة الإسلامية الحكومية سونان كاليجاكا يوكياكرتا. ٢٠٢٤.

توفر التطورات التكنولوجية فرصاً كبيرة لتحسين جودة التعلم، بما في ذلك تعلم اللغة العربية. ومع ذلك، فإن وسائل التعلم المبنية على التكنولوجيا المثيرة للاهتمام والتفاعلية، وخاصة مادة القواعد، لم يتم تطويرها على نطاق واسع بعد. ولذلك، هناك حاجة إلى وسائل تعليمية تناسب احتياجات الطلاب. يهدف هذا البحث إلى تطوير مقاطع فيديو تعليمية تعتمد على الأغاز. تحديد مدى ملاءمة الفيديو بناءً على خبراء الإعلام وخبراء المواد والمعلمين وتحليل استجابات الطلاب. يستخدم البحث نماذج البحث وتطوير الرباعي الأبعاد (define, design, develop, disseminate). تتضمن عملية البحث هذه مراحل تحديد الاحتياجات وتصميم الوسائط وتطوير المنتج ونشر النتائج. وتقنيات جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث هي الملاحظة، والمقابلات، والإستبيانات، والتوثيق. وتتكون الأدوات المستخدمة في جمع البيانات في هذا البحث من أوراق الملاحظة، وإرشادات المقابلة، وأوراق التحقق من صحة المنتج، وأوراق تقييم المنتج، وأوراق إستجابة الطلبة وإرشادات التوثيق. ويستخدم هذا التقييم لجودة المنتج مقياس ليكرت بمقياس ٤ على شكل قائمة مرجعية. وبينما تستخدم إستجابة الطلبة لمقياس غوتمان. وأما جودة المنتج فقيمت من قبل خبير المواد، وخبير إعلامي، ومعلم اللغة العربية، و ٣٢ طالباً. وتقنيات تحليل البيانات باستخدام النوعية والكمية.

وإن نتيجة بحث التطوير هو الفيديو التعليمي القائم على *Edpuzzle*. ويحتوي الفيديو على مادة القواعد في شكل "عامل النصب" في مادة "عيادة المرضى". وبناءً على تقييم خبير الإعلام، حصل هذا الفيديو التعليمي على نسبة مثالية تبلغ 97,7%، وحصل تقييم خبير المادة على نسبة مثالية تبلغ 83,3%، وحصل تقييم معلم اللغة العربية على نسبة مثالية تبلغ 98,6% بتقدير جيد جداً. وحصلت إستجابة الطلبة على نسبة مثالية تبلغ 91,6% بتقدير جيد جداً.

الكلمات الرئيسية: بحث التطوير، الفيديو التعليمي، مادة القواعد، *Edpuzzle*

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi Arab-Latin dalam penelitian ini mengikuti pedoman yang ditetapkan melalui Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, tertanggal 22 Januari 1988 dengan Nomor 158/1987 dan Nomor 05436/U/1987. Adapun penjelasan mengenai pedoman tersebut ialah:

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	bā‘	b	be
ت	tā‘	t	te
ث	sā	ś	es (titik di atas)
ج	jīm	j	je
ح	ḥā‘	ḥ	ha (titik di bawah)
خ	khā‘	kh	ka dan ha
د	dāl	d	de
ذ	zāl	ż	zet (titik di atas)
ر	rā‘	r	er
ز	zai	z	zet
س	sīn	s	es
ش	syīn	sy	es dan ye
ص	ṣād	ṣ	es (titik di bawah)
ض	ḍād	ḍ	de (titik di bawah)
ط	tā‘	ṭ	te (titik di bawah)
ظ	zā‘	ẓ	zet (titik di bawah)

ع	‘ain	‘	koma terbalik di atas
غ	gāin	g	ge
ف	fā‘	f	ef
ق	qāf	q	qi
ك	kāf	k	ka
ل	lām	l	el
م	mīm	m	em
ن	nūn	n	en
و	wāwu	w	we
هـ	hā	h	h
ء	hamzah	’	apostrof
ي	yā‘	y	ye

B. Konsonan Ganda

Huruf konsonan ditulis ganda untuk menunjukkan adanya tanda syaddah atau tasydid, contoh:

فَضَائِيَّةٌ ditulis *Faḍāiyyah*

شَعَّلَ ditulis *Syaggala*

يُحِبُّ ditulis *Yuhibbu*

C. Ta Marbutah

1. Apabila ta’ marbutah memiliki harokat sukun atau berada dalam keadaan mati, maka ditulis sebagai /h/, contoh:

رِيَاضَةٌ ditulis *Riyāḍah*

مَدْرَسَةٌ ditulis *Madrasah*

مُفِيدَةٌ ditulis *Mufīdah*

Ketentuan ini tidak berlaku bagi terminologi Arab yang telah diserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti zakat, malaikat, salat, dan lainnya. Jika suatu kata yang berakhiran ta' marbutah diikuti oleh kata yang mengandung kata sandang *al-* dan kedua kata tersebut terpisah, maka ta' marbutah ditulis /h/

2. Apabila ta' marbutah mendapat harokat fathah, kasroh dan dhommah atau dihidupkan, maka ditulis dengan huruf t, contoh:

عُرْفَةُ الْمَعِيشَةِ	ditulis	<i>Gurfatul ma'isyah</i>
لَيْلَةُ الْقَدْرِ	ditulis	<i>Lailatul qadr</i>
كُرَّةُ الْقَدَمِ	ditulis	<i>Kurratul Qadam</i>

D. Vokal Pendek

Tanda	Nama	Huruf Latin	Contoh	Ditulis
َ	fathah	a	دَخَلَ	<i>Dakhala</i>
ِ	kasroh	i	عَلِمَ	<i>'Alima</i>
ُ	ḍammah	u	حَسُنَ	<i>Ḥasuna</i>

E. Vokal Panjang

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf Latin dan Tanda	Ket.	Contoh	Ditulis
ا + َ	fathah dan alif	ā	a dan garis di atas	أَشَاهِدُ	<i>Usyāhidu</i>
ا + ِ	fathah dan alif maqṣūrah	ā	a dan garis di atas	ذِكْرِي	<i>Zikrā</i>
ي + ِ	kasroh dan yā'	ī	i dan garis di atas	فَرِيقٍ	<i>Farīq</i>
و + ُ	ḍammah dan wāwu	ū	u dan garis di atas	أَرْجُو	<i>Arjū</i>

F. Vokal Rangkap

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf Latin	Ket.	Contoh	Ditulis
يَ + اِ	fathah dan yā'	ai	a dan i	كَيْفَ	<i>Kaifa</i>
وَ + اِ	kasroh dan wāwu	au	a dan u	فَوْقَ	<i>Fauqa</i>

G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata

Vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof dalam penulisannya, contoh:

أَنْتُمْ	ditulis	<i>A'antum</i>
مُؤَنَّث	ditulis	<i>Mu'annas</i>
لَيْنِ شَكَرْتُمْ	ditulis	<i>La'in syakartum</i>

H. Kata Sandang Alif dan Lam

1. Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyyah ditulis sesuai dengan bunyinya

الْمَلْعَبِ	ditulis	<i>Al-mal'ab</i>
الْعَقْلِ	ditulis	<i>Al-'aql</i>
الْجِسْمِ	ditulis	<i>Al-jism</i>

2. Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyyah ditulis berdasarkan bunyinya, yaitu huruf *l* (el) digantikan dengan huruf yang sama dengan huruf yang mengikuti langsung kata sandang tersebut.

السَّبَّاحَةِ	ditulis	<i>As-sibāḥah</i>
التَّلْفَازِ	ditulis	<i>At-tilfāz</i>

الدَّرَاجَة

ditulis

Ad-darrājah

I. Huruf Kapital

Penggunaan huruf kapital mengikuti kaidah dalam Ejaan Yang Disempurnakan (EYD). Huruf kapital digunakan untuk menulis permulaan kalimat, nama diri, huruf awal, dan sebagainya. Jika nama diri diawali dengan kata sandang, maka huruf kapital hanya digunakan pada huruf awal nama diri, bukan pada huruf awal kata sandang.

J. Penulisan Kata dalam Rangkaian Kalimat

Secara umum, setiap kata ditulis terpisah, baik itu fi'il, isim maupun huruf. Namun, untuk kata-kata tertentu yang penulisan Arabnya sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain, karena adanya huruf atau harakat yang dihilangkan, penulisan kata tersebut dirangkaikan dengan kata lain yang mengikutinya, contoh:

ذَوِي الْفُرُوضِ

ditulis

Žawi al-furud

أَهْلُ السُّنَّةِ

ditulis

Ahl as-Sunnah

شَيْخُ الْإِسْلَامِ

ditulis

Syaikh al-Islām atau Syaikhul-Islām

SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Praktik pembelajaran bahasa Arab di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah saat mempelajari tata bahasa yang sering dianggap kompleks dan sulit oleh siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Arab di MTsN 5 Sleman, dari materi yang terdapat pada mata pelajaran bahasa Arab materi tentang gramatikal adalah materi tersulit bagi siswa untuk memahami.¹ Hal ini diperkuat oleh hasil observasi, yang menunjukkan seringnya pembelajaran bahasa Arab dilakukan dengan metode ceramah dan masih minim dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.² Akibatnya, proses pembelajaran kurang menarik dan siswa kurang termotivasi untuk belajar.

Sumber belajar, bahan ajar, dan media pembelajaran mengenai *qawā'id* terkesan tradisional, tebal, sedikit membosankan karena tulisannya tidak terlalu besar, dan minim ilustrasi. Hal ini kurang menarik serta menurunkan minat untuk mempelajarinya.³ Pengkondisian diperlukan sebagai solusi masalah tersebut. Salah satunya pendekatannya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Oemar Hamalik menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat

¹ Erina Kusuma, Guru Bahasa Arab MTs N 5 Sleman, Wawancara Pribadi, Yogyakarta, 8 April 2023.

² Observasi Pembelajaran Bahasa Arab, Yogyakarta, 8 April 2023

³ Zakiyah Arifah dan Dewi Chamidah, "Pengembangan Bahan Ajar Qawaid Bahasa Arab Berbasis Mind Map untuk Tingkat Perguruan Tinggi", *El-Qudwah: Jurnal Penelitian Integrasi Sains dan Islam*, April 2011, hlm. 1.

menimbulkan keinginan dan minat baru, memotivasi dan merangsang kegiatan belajar, serta mempunyai dampak psikologis lainnya.⁴

Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Salah satunya adalah pembelajaran melalui metode ceramah. Metode ini sering digunakan oleh guru di sekolah. Namun demikian, pembelajaran ini biasanya kaku, formal dan sangat bergantung pada buku sebagai sumber utama pengajaran dan pembelajaran.⁵ Pola pengajaran yang ini nampaknya masih cukup mewarnai kegiatan pengajaran bahasa Arab di sekolah.⁶

Pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat ini, profesionalisme guru tidak hanya mencakup kemampuan mengajar, tetapi juga mengelola informasi dan lingkungan untuk membantu kegiatan belajar. Pengertian lingkungan meliputi lingkungan belajar, metodologi, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemas pembelajaran dan menyelenggarakan bimbingan belajar sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat belajar lebih efektif.⁷

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2013), hlm. 19.

⁵ Dindin Sobiruddin, "Pengembangan Media ICT Berbasis Proyektor Interaktif Bagi Guru dan Siswa Raudhathul Athfal (RA)", *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 4, No 1, April 2019, hlm. 9.

⁶ Syamsuddin Asyrofi, et. al., *Metode Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Pokja Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2006), hlm. 74.

⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 21.

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran memberikan dampak yang cukup besar khususnya pada proses belajar mengajar.⁸ Media pembelajaran berbasis teknologi dapat memfasilitasi komunikasi antar individu dan memberi nilai tambah pada keterampilan komunikasi tertentu sehingga membuat pembelajaran lebih *powerfull*. Penggunaan media dalam pembelajaran mempunyai fungsi sendiri sebagai alat untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, efektif, dan menyenangkan.⁹ Media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, sehingga dapat meningkatkan kegairahan belajar.¹⁰

Media pembelajaran dapat digunakan dalam berbagai cara, antara lain audiovisual, audio, dan visual. Media audiovisual merupakan media yang dapat digunakan melalui indra penglihatan dan pendengaran. Contohnya seperti slide show, film pendek, video.¹¹ Media pembelajaran khususnya audiovisual dapat membantu peserta didik dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru karena memberikan gambaran yang jelas. Peserta didik dapat melihat struktur, prosedur dan skema materi pembelajaran dengan indra penglihatan dan mampu menerima penjelasan guru dengan indra pendengarannya.

⁸ Rita Wahyuni, et. al., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dengan Model ADDIE dalam Kegiatan Pembelajaran Blended Learning”, *Information Management for Educators and Professionals*”, Vol. 2, No. 2, Juni 2018, hlm. 180.

⁹ Didin dan Nursamsu, “Pemanfaatan Media Pembelajaran ICT Sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri Aceh Tamiang”, *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*, Desember 2017, hlm. 165.

¹⁰ Arif S. Sadiman, et. al., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1993), hlm. 16.

¹¹ Mochamad Arsad Ibrahim, dkk, “Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran”, *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 4, No. 2, 2022, hlm. 108.

Terdapat banyak *platform* web yang mendukung terciptanya pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satunya adalah *Edpuzzle*. *Platform* tersebut dirancang untuk mengedit video yang memungkinkan guru dapat menjadikan video yang diambil dari web situs pendidikan seperti YouTube, menggunakan video buatan sendiri atau memanfaatkan kembali video pembelajaran dari guru lain sebagai alat bantu proses pembelajaran. *Edpuzzle*, menyediakan fitur *cut* video untuk memilih bagian video yang akan diberikan kepada peserta didik, menambahkan *voicenote*, *voiceover* untuk memberikan penjelasan lanjutan atau menambahkan pertanyaan yang berbentuk pilihan ganda dan isian singkat.

Saat pembelajaran menggunakan *Edpuzzle* di kelas, guru menampilkan video di layar proyektor dan peserta didik dapat menjawab pertanyaan secara langsung diperangkat mereka sendiri. Pertanyaan akan muncul di layar peserta didik serta di layar proyektor. Guru dapat melihat jumlah peserta didik yang telah menjawab pertanyaan sehingga guru dapat memutuskan kapan dapat melanjutkan ke bagian selanjutnya.¹² *Edpuzzle* memungkinkan peserta didik belajar secara fleksibel. Berdasarkan hasil penelitian Silverajah & Govindaraj, *Edpuzzle* memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemandirian belajar peserta didik dan membantu mereka memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik.¹³

¹² <https://support.edpuzzle.com/hc/en-us/categories/360000701132-For-Teachers>, “Edpuzzle”, 2024.

¹³ Silverajah, V. S. G.& Govindaraj, A, “The use of Edpuzzle to Support Low-Achiever’s Development of Self-Regulated Learning and Their Learning of Chemistry” *Proceedings of the 10th International Conference on Education Technology and Computers*, Oktober 2018, hlm. 1.

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan *Edpuzzle* dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Materi *Qawā'id* Berbasis *Edpuzzle* Untuk Siswa Kelas VIII Di MTsN 5 Sleman Tahun Ajaran 2024/2025”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, dirumuskan beberapa permasalahan yang hendak dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan video pembelajaran materi *qawā'id* berbasis *Edpuzzle* untuk siswa kelas VIII di MTsN 5 Sleman tahun ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran materi *qawā'id* berbasis *Edpuzzle* untuk siswa kelas VIII di MTsN 5 Sleman tahun ajaran 2024/2025 menurut ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Arab?
3. Bagaimana respon siswa terhadap video pembelajaran materi *qawā'id* berbasis *Edpuzzle* untuk siswa kelas VIII di MTsN 5 Sleman tahun ajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, diadakannya penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

1. Mengetahui pengembangan video pembelajaran materi *qawā'id* berbasis *Edpuzzle* untuk siswa kelas VIII di MTs N 5 Sleman tahun ajaran 2024/2025

2. Mengetahui kelayakan video pembelajaran materi *qawā'id* berbasis *Edpuzzle* untuk siswa kelas VIII di MTsN 5 Sleman tahun ajaran 2024/2025 menurut ahli media, ahli materi dan guru
3. Mengetahui respon siswa terhadap video pembelajaran materi *qawā'id* berbasis *Edpuzzle* untuk siswa kelas VIII di MTsN 5 Sleman tahun ajaran 2024/2025

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan teori tentang pengembangan media pembelajaran. Hasil pengembangan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pada perkembangan keilmuan di bidang pendidikan khususnya, dalam kajian tentang pengembangan teori media pembelajaran serta mampu menjadi tambahan informasi bagi penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Pemanfaatan video pembelajaran berbasis *Edpuzzle* oleh guru diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, dapat dijadikan sebagai sumber belajar alternatif serta mampu meningkatkan minat belajar dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru kepada guru mengenai media pembelajaran berupa video interaktif berbasis *Edpuzzle*. Media ini diharapkan mempermudah proses pembelajaran sekaligus mendorong guru untuk terus menciptakan media yang inovatif dan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

c. Bagi Madrasah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan mutu, efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran materi *qawā'id* sehingga tercapai pembelajaran yang optimal.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan keterampilan dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan inovatif menggunakan video berbasis *Edpuzzle*.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran interaktif. Adapun spesifikasinya adalah:

1. Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran menggunakan *platform Edpuzzle* untuk mata pelajaran bahasa Arab. Video tersebut mencakup materi *qawā'id* berupa 'amil nawashib di bab 5 tentang *'Iyadatul Marḍa* untuk siswa MTs kelas VIII.
2. Isi materi dalam video pembelajaran bersumber dari buku ajar bahasa Arab kurikulum merdeka berdasarkan KMA 347 tahun 2022.

3. *Edpuzzle* adalah program berbasis web yang penggunaannya memerlukan perangkat elektronik seperti *smartphone/laptop/komputer*. Terdapat juga *Edpuzzle* bentuk aplikasi yang dapat diunduh melalui *google play store* atau *apps store*.
4. Dibutuhkan registrasi menggunakan email terlebih dahulu untuk dapat masuk pada *Edpuzzle* sebagai guru. Penggunaan *Edpuzzle* bagi peserta didik dapat diatur dengan 2 cara, yaitu registrasi menggunakan email dan masuk menggunakan kode kelas yang dibagikan oleh guru.
5. Video yang dihasilkan bersifat interaktif. Terdapat pertanyaan disela video yang mengikat langsung pada penilaian. Tidak terdapat iklan yang dapat mengganggu proses belajar dalam pemutaran video dan mempunyai fungsi melacak apakah peserta didik menonton video yang diberikan atau tidak.
6. Produk yang dihasilkan dapat dijadikan untuk media pembelajaran untuk menyampaikan materi di kelas ataupun saat pembelajaran jarak jauh (daring). Untuk pembelajaran tatap muka dapat menggunakan fitur *live mode*, yaitu fitur yang dapat digunakan untuk menampilkan video pembelajaran di depan kelas melalui proyektor dan siswa menjawab pertanyaan secara langsung di perangkat mereka sendiri.
7. Video yang akan digunakan untuk pembelajaran menggunakan *Edpuzzle* dapat diakses dari bermacam sumber seperti *Youtube* dan juga dapat menggunakan video yang diproduksi sendiri. Video pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil dari produksi sendiri dengan

berbantuan *Capcut* untuk editing video secara keseluruhan, serta *Canva*, dan *Adobe Podcast*.

F. Telaah Pustaka

Berdasarkan kajian literatur yang dilakukan, peneliti tidak menemukan penelitian yang secara spesifik mengkaji pengembangan *Edpuzzle* sebagai media pembelajaran pada materi *qawā'id*. Namun, peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan dan memiliki keterkaitan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Firdha Hayati, mahasiswa program magister (S2) Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, dengan judul “Pengembangan Video Animasi Berbasis *Edpuzzle* dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa dan Seni Anak Usia 4-5 Tahun”.¹⁴ Berdasarkan penilaian para ahli, video animasi berbasis *Edpuzzle* mendapat penilaian sangat layak dengan nilai rata-rata 4,1. Hal tersebut menunjukkan bahwa media layak digunakan untuk pembelajaran tema Alat Transportasi, sekaligus berkontribusi pada perkembangan bahasa dan seni anak usia 4-5 tahun dengan hasil rata-rata 0.6. Selain itu, pembelajaran menggunakan video animasi berbasis *Edpuzzle* membantu peserta didik memperluas kosakata, mempelajari bahasa baru, mengekspresikan kreativitasnya melalui kegiatan menggambar, mewarnai dan membuat kolase tentang alat transportasi. Kesamaan penelitian tersebut terletak pada

¹⁴ Firdha Hayati, *Pengembangan Video Animasi Berbasis Edpuzzle dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa dan Seni Anak Usia 4-5 Tahun*, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2020), t.d.

pengembangan video pembelajaran berbasis *Edpuzzle* sebagai media pembelajaran. Perbedaan keduanya terletak pada subjek penelitian dan bidang kajian. Penelitian tersebut melibatkan anak usia 4-5 tahun untuk mengukur perkembangan bahasa dan seni, sedangkan penelitian ini berfokus pada kelas VIII dengan materi *qawā'id*.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Erni Novita Anggraini (2021), mahasiswa Pendidikan Fisika Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D pada Materi Gerak Lurus Kelas VIII di SMP IT Az Zahra Sragen”.¹⁵ Hasil penelitian tersebut menunjukkan kualitas video pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria Sangat Baik (SB). Hal ini dilihat dari penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan guru fisika yang masing-masing memberikan nilai 3.29, 3.39, dan 3.71. Respon dari peserta didik menunjukkan hasil yang positif, dengan nilai 0.83 dengan kriteria Setuju (S). Persamaan dengan penelitian ini terletak pada media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu video dan metode penelitian yang digunakan yaitu *research and development*. Perbedaan keduanya terletak pada bidang kajian yang akan diteliti yaitu mata pelajaran Fisika dengan materi GLBB sedangkan penelitian ini tentang bahasa Arab dengan materi *qawā'id*.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Dwi Taryanto (2021), mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

¹⁵ Erni Novita Anggraini, *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D pada Materi Gerak Lurus Kelas VIII di SMP Az Zahra Sragen*, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2021), t.d.

Yogyakarta yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video *Whiteboard Animation* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Daring Bahasa Arab Di Tengah Pandemi Covid-19 Peserta didik Kelas IX B MTs N 09 Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2020-2021”.¹⁶ Hasil penelitian tersebut menunjukkan video pembelajaran berbasis *whiteboard animation* efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Hal ini dilihat dari peningkatan nilai rata-rata pada siklus I, siklus II, dan siklus III, yang secara berurutan 77, 80, 86. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada jenis media pembelajaran dan metode penelitian yang digunakan. Jenis media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian tersebut berupa video dan metode penelitiannya menggunakan *research and development*. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IX sedangkan subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Aprilia Afita Cindy (2022), mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul “Efektifitas Media Pembelajaran *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan *Qawā'id* Kelas VIII MTsN 1 Bantul Tahun Ajaran 2019/2020”.¹⁷ Hasil penelitian tersebut menunjukkan media *Puzzle* efektif pada pembelajaran *qawā'id*. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil *posttest*

¹⁶ Wahyu Dwi Taryanto, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Whiteboard Animation Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Bahasa Arab di Tengah Pandemi Covid-19 Siswa Kelas IX B MTs N 09 Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2020-2021*, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2020), t.d.

¹⁷ Aprilia Afita Cindy, *Efektifitas Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Qawā'id Kelas VIII MTsN 1 Bantul Tahun Ajaran 2019/2020*, (Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2020), t.d.

kelas eksperimen sebesar 74 lebih besar dari nilai rata-rata hasil posttest kelas kontrol yaitu sebesar 62,187. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media dalam pembelajaran *qawā'id* kelas VIII. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian, dan jenis media pembelajaran yang digunakan. Metode pada penelitian tersebut adalah kuantitatif dengan jenis penelitian studi eksperimen dengan media berupa *Puzzle*. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan pada video pembelajaran berbasis *Edpuzzle*.

Berdasarkan penelitian yang telah dijelaskan di atas, penulis belum menjumpai penelitian tentang “Pengembangan Video Pembelajaran Materi *Qawā'id* Berbasis *Edpuzzle* untuk Siswa Kelas VIII di MTsN 5 Sleman Tahun Ajaran 2023/2024”

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan ini bertujuan untuk memberikan informasi yang lengkap tentang garis besar laporan penelitian untuk memberi gambaran tentang isi dan alur pembahasan. Sistematika penulisan dalam skripsi ini sebagai berikut:

1. Bagian awal terdiri dari halaman sampul, halaman judul, pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman motto, kata pengantar, abstrak, daftar isi dan pedoman transliterasi.
2. Bagian tengah terdiri dari beberapa bab, yaitu
BAB I : berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat pengembangan,

spesifikasi produk yang dikembangkan, telaah pustaka, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : berisi tentang kajian teori dan metode penelitian. Kajian teori memuat teori-teori yang digunakan dalam penulisan skripsi. Metode penelitian mencakup metode pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data dan teknik

BAB III : berisi tentang gambaran umum dari MTs N 5 Sleman. Bab ini meliputi: letak geografis, sejarah singkat, visi dan misi, struktur organisasi, keadaan guru, karyawan dan peserta didik serta sarana prasarana yang dimiliki MTs N 5 Sleman.

BAB IV : berisi hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *Edpuzzle* pada materi *qawā'id* kelas VIII di MTs N 5 Sleman.

BAB V : berisi penutup yang meliputi kesimpulan dari hasil penelitian pengembangan dan saran.

3. Bagian akhir, berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran yang berkaitan dengan penelitian sebagai bukti dan syarat keabsahan dan kelengkapan skripsi serta biodata penulis/*curriculum vitae*

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan video pembelajaran materi *qawā'id* berbasis *Edpuzzle*, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan video pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada model 4D (*Four D Models*). Model pengembangan 4D terdiri dari 4 tahapan, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Produk pengembangan yang akan dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran dalam bentuk video berbasis *Edpuzzle* pada materi *qawā'id* berupa 'amil nashob untuk kelas VIII. Setelah video pembelajaran telah divalidasi dan dilakukan revisi, kemudian mendapatkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Arab agar memiliki kualitas yang baik untuk diuji cobakan pada peserta didik. Kemudian dilakukan uji coba lapangan kepada 32 peserta didik kelas VIII B di MTsN 5 Sleman untuk mendapatkan respon dari sisi pengguna. Tahap penyebarluasan dilakukan dengan pengunggahan video pembelajaran ke dalam *channel Youtube* yang dimiliki oleh peneliti.
2. Berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi dan guru bahasa Arab, video pembelajaran materi *qawā'id* berbasis *Edpuzzle* yang dikembangkan

masuk pada kategori sangat baik (SB) dengan presentase keidealan secara berurutan 97,7%, 83,3%, dan 98,6%.

3. Hasil respon peserta didik terhadap video pembelajaran materi *qawā'id* berbasis *Edpuzzle* yang dikembangkan mendapatkan presentase keidealan sebesar 91,6% dengan kategori sangat baik (SB).

B. Saran

Berikut beberapa saran yang dapat disampaikan kepada berbagai pihak terkait pengembangan video pembelajaran materi *qawā'id* berbasis *Edpuzzle*:

1. Program studi Pendidikan Bahasa Arab diharapkan dapat mendorong mahasiswa untuk mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan calon pendidik agar relevan dengan perkembangan teknologi saat ini
2. Sekolah diharapkan dapat mendukung pemanfaatan pembelajaran berbasis teknologi, termasuk penggunaan video pembelajaran berbasis *Edpuzzle*, dengan menyediakan fasilitas yang memadai seperti jaringan internet, proyektor, dan *sound system*
3. Guru bahasa Arab diharapkan dapat memanfaatkan video pembelajaran berbasis *Edpuzzle* sebagai media dalam menyampaikan materi *qawā'id* agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif
4. Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan video pembelajaran materi *qawā'id* berbasis *Edpuzzle* sebagai sumber belajar tambahan untuk meningkatkan pemahaman

5. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran serupa pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda

C. Kata Penutup

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala karunia, pertolongan dan rido-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Peneliti menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan dan arahan, terutama kepada dosen, guru, orang tua, dan teman-teman. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi sekolah, pendidik, peserta didik, dan peneliti selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran bahasa arab yang lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Erni Novita, *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D pada Materi Gerak Lurus Kelas VIII di SMP Az Zahra Sragen*, Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Arifah, Zakiyah dan Dewi Chamidah, “Pengembangan Bahan Ajar Qawaid Bahasa Arab Berbasis Mind Map untuk Tingkat Perguruan Tinggi”, *El-Qudwah: Jurnal Penelitian Integrasi Sains dan Islam*, April 2011.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo, 2013.
- Asyrofi, Syamsuddin, et. al., *Metode Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Pokja Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2006.
- Cindy, Aprilia Afita, *Efektifitas Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Qawā'id Kelas VIII MTsN 1 Bantul Tahun Ajaran 2019/2020*, Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2020.
- Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2010.
- Didin dan Nursamsu, “Pemanfaatan Media Pembelajaran ICT Sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri Aceh Tamiang”, *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*, Desember 2017.
- Hamid, M. Abdul dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media*, Malang: UIN Malang, 2008.
- Hanomi, *Qawaid dan Qira'ah*, Padang: Hayfa Press, 2009.
- Hayati, Firdha, *Pengembangan Video Animasi Berbasis Edpuzzle dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa dan Seni Anak Usia 4-5 Tahun*, Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2020.

Hermawan, Acep, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.

<https://support.edpuzzle.com/hc/en-us/categories/360000701132-For-Teachers>, “Edpuzzle” 2024.

<https://kbbi.web.id/ajar>, “Kamus Besar Bahasa Indonesia” 2023.

Ibrahim, Mochamad Arsad, dkk, Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran, *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 4, No. 2, 2022.

Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2016

Khalilulloh, M., *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Aswaja Perindo, 2012.

Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, Jakarta: Kencana, 2020.

Machmudah, Umi dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: UIN-Maliki Malang Press, 2016.

Mu'in, *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran*, Lombok: P4I, 2024.

Munir, *Perencanaan Sistem Pengajaran Bahasa Arab*, Jakarta: Kencana, 2016.

Salam, Fikri Abdul dan Adhi Setiyawan, “Penguasaan Unsur-Unsur Kalimat dalam Ilmu Nahwu dengan Permainan Teka-Teki Silang”, *Al-Fakkaar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 4, No. 2, Agustus, 2023.

Silverajah, V. S. G.& Govindaraj, A, “The use of Edpuzzle to Support Low-Achiever’s Development of Self-Regulated Learning and Their Learning of

Chemistry” *Proceedings of the 10th International Conference on Education Technology and Computers*, Oktober 2018.

Sirri, Evi Latifatus dan Puji Lestari, “Implementasi *Edpuzzle* Berbantuan *Whatsapp Group* Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi”, *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, Vol. 5, No. 2, September 2020.

Sobiruddin, Dindin, “Pengembangan Media ICT Berbasis Proyektor Interaktif Bagi Guru dan Siswa Raudhathul Athfal (RA)”, *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 4, No 1, April 2019.

Sovinaz dan Agung Setiyawan, “Strategi dan Teknik Pengajaran Bahasa Arab dengan Metode Language Immersion”, *Jurnal Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaan*, Vol. 6, No.2, Oktober 2023.

Suryani, Nunuk, et. al., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.

Syaparuddin dan Elilhami, “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran PKN di Sekolah Paket C”, *Jurnal Edukasi Nonformal*, Vol. 1, No. 1, 2020.

Taryanto, Wahyu Dwi, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Whiteboard Animation Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Bahasa Arab di Tengah Pandemi Covid-19 Siswa Kelas IX B MTs N 09 Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2020-2021*, Yogyakarta: Perpustakaan PPs. UIN Sunan Kalijaga, 2020.

Thiagarajan, Sivasailam, dkk. 1974. *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children: A Sourcebook*. Washington DC: National Center for Improvement Educational System, 1974.

- Utami, Rizka, et. al., *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Ulfah, Yeniati, Peningkatan Kemampuan Bahasa Arab Bagi Mahasiswa Non Pendidikan Bahasa Arab di Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo, *Loghat Arabi: Jurnal bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 3, No. 2, Desember 2022.
- Wahyuni, Rita, et. al., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dengan Model ADDIE dalam Kegiatan Pembelajaran Blended Learning”, *Information Management for Educators and Professionals*”, Vol. 2, No. 2, Juni 2018.
- Widoyoko, Eko Putro, *Evaluasi Program Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012.
- Yaumi, Muhammad, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.