



## Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbentuk Video Animasi dan Teka Teki Silang pada Penguasaan Kosakata

Tiara Tazqya Fillah

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Email: [tiaratazqyafillah@gmail.com](mailto:tiaratazqyafillah@gmail.com)

### Article Info

#### Article History

Received:

Revised:

Accepted:

Published:

#### Keyword:

Arabic  
Language,  
Crossword  
Puzzle, Learning  
Media, Video  
Animation

### Abstract

Learning media is an important component in the learning process. The use of learning media must be adapted to the conditions of students and the times. Sometimes a class requires digital learning media that can be displayed on a computer and printable learning media because students are not allowed to use gadgets in class. Therefore, this study aims to produce Arabic learning media in the form of animated videos and crossword puzzle. It is development research based on IDI model. This study used a validity test questionnaire as the research instrument. The results of the study showed that the feasibility of content and the presentation of the video animation learning media is categorized as very good. In addition, crossword puzzles learning media is classified as very good. Based on these results, it can be concluded that Arabic language learning media in the form of animated videos and crossword puzzles are suitable for use as Arabic learning media in accordance with the validator's considerations.

### المخلص

تعد وسائط التعلم مكونًا مهمًا في عملية التعلم. يجب أن يتلاءم استخدام وسائط التعلم مع ظروف الطلاب والأوقات. يتطلب الفصل الدراسي أحيانًا وسائط تعليمية رقمية يمكن عرضها على جهاز كمبيوتر ووسائط تعليمية قابلة للطباعة لأنه لا يُسمح للطلاب باستخدام الأدوات الذكية في الفصل. لذلك تهدف هذه الدراسة إلى إنتاج وسائط تعليمية عربية على شكل فيديوهات متحركة وألغاز كلمات متقاطعة. هذا بحث تنموي يعتمد على نموذج IDI. تستخدم هذه الدراسة استبيان اختبار الصلاحية كأداة بحث. وأظهرت النتائج أن جدوى المحتوى وطريقة عرض وسائط التعلم بالفيديو المتحركة صُنفت على أنها جيدة جدًا. بالإضافة إلى ذلك، فإن الوسائط التعليمية للألغاز المتقاطعة جيدة جدًا. بناءً على هذه النتائج، يمكن استنتاج أن وسائط تعلم اللغة العربية على شكل مقاطع فيديو متحركة وألغاز كلمات متقاطعة مناسبة لاستخدام كوسائط تعليم عربية وفقًا لاعتبارات المدقق.

## Pendahuluan

Proses pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Proses pembelajaran terjadi ketika siswa dapat menghubungkan apa yang diketahuinya dengan apa yang ditemukan dengan pengalaman belajar yang pernah didapatkan sebelumnya. Dapat diartikan bahwa proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan peserta didik serta peserta didik dan lingkungannya guna mencapai tujuan pembelajaran. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Melalui proses kegiatan pembelajaran tersebut, guru dapat menyampaikan berbagai informasi kepada siswa dengan menciptakan lingkungan yang beragam.

Istilah pembelajaran sendiri lahir dari pemahaman dan penerapan prinsip-prinsip belajar. Prinsip-prinsip belajar ini diterapkan oleh siswa sebagai subjek belajar dan guru sebagai subjek mengajar. Secara umum, istilah belajar dimaknai sebagai suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku. Mengacu pada pengertian tersebut, maka pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan yang dilakukan sedemikian rupa oleh guru sehingga tingkah laku peserta didik berubah ke arah yang lebih baik. Hakikatnya, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dan tugas guru adalah mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Di sini, pendidik berperan sebagai fasilitator dalam menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik.

Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik yang ada. Pembelajaran akan berhasil dan lebih efektif jika pendidik mampu menyampaikan materi secara komprehensif dengan bahan ajar yang menjadi pegangan serta mampu memberi efek positif dari apa yang diajarkannya dengan berjalan baik, kondusif, dan aktif. Dalam merealisasikan proses pembelajaran yang berjalan dengan baik, kondusif, serta menciptakan pembelajaran yang aktif yang mewujudkan guru bahagia mengajar dan siswa senang belajar tentunya membutuhkan upaya yang tidak mudah. Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan alat bantu yang biasa disebut dengan media pembelajaran.

Adapun media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran adalah media pembelajaran yang sesuai. Penggunaan media berperan penting dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik sehingga membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Penggunaan media tentunya bukan hal yang baru dalam proses pembelajaran. Media belajar sudah ada sejak dahulu namun tentunya yang tersedia hanya media sederhana. Media belajar berkembang seiring dengan perkembangan zaman yang ada.

Media pembelajaran pada abad ke-21 merupakan media yang memanfaatkan teknologi. Media pembelajaran yang diintegrasikan dengan penggunaan teknologi memiliki tujuan memberikan kemudahan pada guru ataupun peserta didik. Tak hanya itu, pemanfaatan media berbasis teknologi juga dapat memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran karena berkaitan dengan semakin tingginya kebutuhan informasi yang tidak seluruhnya bisa didapat di lingkungan sekolah. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua guru mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Banyak dari guru yang hanya mengandalkan buku bahan ajar saja. Beberapa diantaranya ada yang menggunakan media lain selain buku bahan ajar namun terbatas pada media sederhana dengan penampilan yang kurang menarik misalnya dalam pembuatan ppt yang masih apa adanya. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas XII MA Ali Maksum Krpyak Yogyakarta. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran bahasa Arab dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak, yaitu buku paket bahasa Arab yang diterbitkan oleh Kementerian Agama republik Indonesia serta media lainnya seperti video pembelajaran dan microsoft power point. Namun, dalam pelaksanaannya media pembelajaran tersebut memiliki beberapa kendala seperti kurangnya jumlah LCD Projector yang ada di sekolah serta tampilan desain dari microsoft power point itu sendiri yang masih belum mengoptimalkan fitur-fitur yang disediakan.

Kurangnya kemampuan guru dalam menyediakan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa kemudian berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami berbagai materi bahasa Arab. Dalam hal ini, siswa memiliki kesulitan pada materi keterampilan menulis (al-kitabah). Salah satu kendala yang diungkapkan siswa adalah kesulitannya menguasai kosakata sehingga menghambat keterampilan menulisnya. Penyebab kesulitan tersebut terdapat pada media pembelajaran yang kebanyakan hanya melihat dari buku bahan ajar sehingga siswa merasa bosan dan jenuh untuk menghafal kosakata yang ada. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibutuhkan suatu media yang dapat memenuhi kebutuhan siswa, serta dapat sejalan dengan perkembangan teknologi abad ke-21. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang banyak digunakan di abad ke-21 adalah aplikasi, baik itu permainan, sosial media, video editing, dll. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran bahasa Arab dan pada penelitian ini dilakukan uji validitas untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan layak digunakan atau tidak.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan, yang dikembangkan menggunakan model IDI. Terdapat tiga tahapan dari model pengembangan ini, yaitu tahap pendefinisian, tahap pengembangan, dan tahap penilaian. Tahap pendefinisian bertujuan untuk mendefinisikan dan menetapkan hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan berbagai analisis yaitu analisis kurikulum, analisis media pembelajaran dan analisis peserta didik. Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Tahap ini terdiri dari perancangan produk dan pengujian validitas produk. Dan tahap terakhir adalah tahap penilaian yang tidak dapat

dilaksanakan karena keterbatasan penelitian. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni siswa kelas XII MA Ali Maksum Krpyak Yogyakarta, 2 orang guru bahasa Arab, dan satu orang ahli media. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan angket. Dengan instrumen berupa kuesioner dilakukan uji validitas. Media pembelajaran berbentuk video animasi tentang kosakata bahasa Arab diuji menggunakan angket validitas yang berguna untuk mengevaluasi media pembelajaran. Angket uji validitas diisi oleh 3 orang validator yaitu dua orang guru bahas Arab dan satu orang ahli media. Angket disusun berdasarkan skala Likert. Setelah data validitas didapatkan, selanjutnya dilakukan analisis angket pada uji validitas yang sebelumnya sudah diisi oleh validator. Analisis data dilakukan dengan menentukan skor dari setiap validator dengan cara menjumlahkan setiap skor pada setiap indikator, dan akhirnya memberikan penilaian valid menggunakan prosedur penilaian presentase.

Uji validitas angket dilakukan dengan menilai dua aspek yaitu aspek kelayakan isi materi dan penyajian. Analisis hasil uji validasi dilakukan secara deskriptif menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

dengan P adalah presentase hasil uji validasi, n adalah skor total penilaian ahli, dan N adalah skor maksimal yang mungkin diperoleh. Hasil validitas yang telah diketahui presentasenya dapat dicocokkan dengan kriteria yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Presentase (%)	Interprestasi
0-25	Sangat tidak buruk
26-50	Tidak baik
51-75	Baik
76-100	Sangat baik

Dari data hasil interpretasi ini, penelitian bisa dikatakan berhasil dan valid atau sangat valid jika dari pengolahan data angket dihasilkan skor antar 51% sampai 100% atau berada dalam kriteria "Baik" dan "Sangat Baik".

### Hasil dan Pembahasan

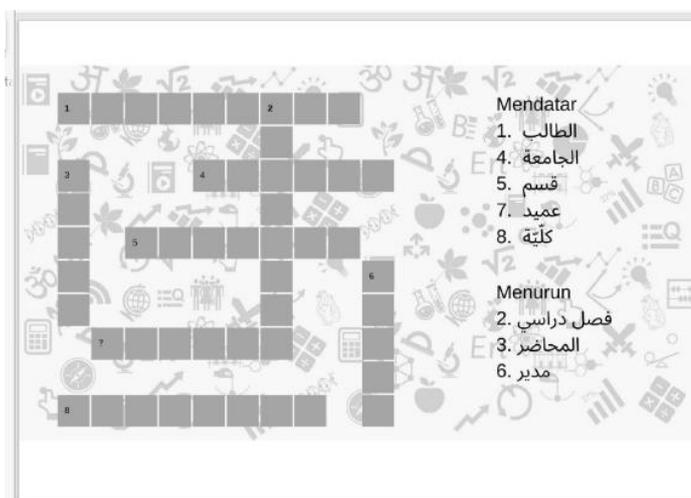
Penelitian pengembangan media dilakukan dalam tiga tahap pengembangan. Adapun hasil dari tiga tahap pengembangan tersebut adalah sebagai berikut. Tahap pengembangan yang pertama adalah tahap pembatasan (define). Tahap ini merupakan tahap untuk mengidentifikasai kebutuhan dalam pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan berbagai analisis yaitu analisis kurikulum, analisis media pembelajaran, dan analisis peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara pada guru bahasa Arab dan melalui proses pelaksanaan pembelajaran di kelas XII MA Ali Maksum Krpyak Yogyakarta, didapatkan hasil bahwa peserta didik kesulitan untuk menghafal kosakata. Sulitnya menghafal tersebut karena bahasa Arab merupakan bahasa asing yang tidak diterapkan dalam kurikulum sebagai bahasa yang digunakan

untuk berkomunikasi. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka siswa membutuhkan media yang dapat membantu peserta didik dalam menghafalnya.

Selanjutnya, pada hasil analisis media pembelajaran ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran bahasa Arab di MA Ali Maksum Krpyak Yogyakarta yaitu berupa buku teks, microsoft power point, dan video pembelajaran. Namun dalam pelaksanaannya, media berupa microst power point dan video pembelajaran yang digunakan dengan desain yang sederhana. Video digunakan mengambil dari youtube dan microsoft power point dibuat dengan sederhana. Selain itu, pembelajaran yang lebih sering digunakan pun menggunakan buku teks. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahas Arab kelas XII di MA Ali Maksum Krpyak Yogyakarta didapatkan fakta bahwa peserta didik kurang termotivasi untuk menggunakan buku teks karena buku yang terlihat monoton. Peserta didik membutuhkan sumber belajar lain yang dapat dipelajari secara mandiri dengan kriteria media pembelajaran yang dapat menarik minat, disertai gambar, bersifat praktis, dan dapat menguji kemampuan peserta didik dalam menghafalkan kosakata. Media pembelajaran berupa video animasi dan tekateki silang merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa dibuat dengan pemanfaatan teknologi yang sesuai dengan kebiasaan peserta didik pada pembelajaran abad ke-21 dan bersifat praktis karena dapat diakses dengan mudah.

Setelah didapatkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran siswa, maka penelitian dilanjutkan pada tahap kedua, yaitu tahap pengembangan media (develop). Pada tahap ini peneliti merancang uji validitas untuk media pembelajaran. Produk berupa media pembelajaran berbentuk video animasi dibuat dengan menggunakan aplikasi doratoon dan tekateki silang dibuat dengan menggunakan aplikasi canva. Perancangan diawali dengan membuat desain tampilan media, mengumpulkan materi, menyusun soal, serta membuat media pembeajaran dengan materi kosakata. Pengembanagn media dilakukan dengan memerhatikan masukan dari validator. Adapun hasil pengembangan media berdasarkan masukan dari validator dapat dilihat pada beberapa gambar berikut.





Setelah media selesai dikembangkan maka penelitian kemudian dilanjutkan pada tahap uji validitas produk. Uji validitas media pembelajaran dilakukan oleh tiga

orang validator, yakni dua guru bahasa Arab MA Ali Maksum Krapyak Yogyakarta dan seorang ahli media. Adapun hasil penilaian validitas berdasarkan beberapa aspeknya dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel 1. Nilai Validitas Media Pembelajaran Video Animasi

Aspek Penilaian	Penilaian Validator			Jumlah Skor	Skor Maksimal	Nilai Validitas (%)	Kategori
	I	II	III				
Kelayakan isi	35	38	22	95	120	79,16	
Sajian	36	37	30	103	120	85,83	
Total				198	240	164,99	
Rata-rata				99	120	82,49	

Tabel 2. Nilai Validitas Media Pembelajaran Teka-teki Silang

Aspek Penilaian	Penilaian Validator			Jumlah Skor	Skor Maksimal	Nilai Validitas (%)	Kategori
	I	II	III				
Kelayakan isi	4	5	5	14	15	93,33	
Sajian	38	43	30	111	135	82,22	
Total				125	150	175,55	
Rata-rata				62,5	75	87,77	

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa pada aspek kelayakan isi nilai validitas media berbentuk video animasi mencapai skor 79,16% dengan kategori valid. Selanjutnya, pada aspek sajian hasil nilai validitasnya mencapai nilai 85,83% dengan kategori valid. Sedangkan berdasar tabel 2 dapat diketahui bahwa pada aspek kelayakan isi nilai validitas media berbentuk tekateki silang mencapai skor 93,33% dengan kategori sangat valid dan pada aspek sajiannya mencapai skor 82,22% dengan kategori valid. Berdasarkan kedua aspek tersebut, dapat diketahui bahwa media berbentuk video animasi memperoleh nilai rata-rata validitas sebesar 82,49% dan berada dalam kategori valid sedangkan media berbentuk tekateki silang memperoleh nilai rata-rata validitas sebesar 87,77% dan dalam kategori valid.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk video animasi dan tekateki silang pada materi kosakata berada dalam kategori valid, sehingga sangat layak untuk dikembangkan dan dijadikan media pembelajaran bagi peserta didik. Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi keberhasilan pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi dan tekateki silang pada materi kosakata sebagai berikut.

Faktor pertama, yakni media yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran abad ke-21 yakni berupa media pembelajaran yang mampu membantu siswa dengan memanfaatkan penggunaan teknologi.

Faktor kedua, isi materi yang disajikan telah layak dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan hasil uji kelayakan isi media pembelajaran berbentuk video animasi memiliki nilai validitas 79,16% dengan kategori valid dan media berbentuk tekateki silang memiliki nilai validitas 93,33% dengan kategori sangat valid.

Faktor ketiga yakni media yang dikembangkan memiliki penyajian yang menarik. Penyajian yang menarik artinya bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, memiliki urutan yang sistematis, dapat memberikan motivasi, serta sudah memiliki informasi yang lengkap. Media yang baik merupakan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta media yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mempelajari materi dengan baik.

### Kesimpulan

Dari penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbentuk video animasi dan tekateki silang pada materi kosakata telah berhasil dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki nilai validitas yang tergolong tinggi sehingga dapat dikategorikan layak untuk digunakan berdasarkan pertimbangan para ahli. Pengembangan media serupa pada materi lainnya juga disarankan untuk dikembangkan, sehingga dapat membantu guru dan peserta didik dalam menghafal kosakatanya.

### Referensi

- Agung, Astra, and Dartini. "Pengembangan Modul Pembelajaran PJOK Tematik Trintegratif (Sub Tema: Tubuhku) untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng." *Jurnal IKA Undiksha* 19, no. 1 (2021): 1–10.
- Hasan Muhammad et al. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup, 2021.
- Ilhami, Suci. "Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berorientasi Model Siklus Belajar untuk Siswa SMA/MA Kelas X." *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi* 1, no. 2 (2021): 149–162.
- Khairini, Ridha, and Relsas Yogica. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) pada Materi Virus." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 3 (2021): 406–413.
- Maulana, Ilham Tri, and Fadil Firdian. "Pengembangan Perangkat Pengajaran Mata Diklat Jaringan Komputer Dasar Berbasis Masalah." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 5, no. 5 (2020): 671–676.
- Nurliana et al. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022.
- Rahayu, Nilda, Heri Mulyono, and Thomson Mary. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Articulate Storyline." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 1764–1770.
- Rahmi, Sagita Nea, and Relsas Yogica. "Media Kartu Permainan Berbasis Truth or Dare Play (TODP) pada Materi Virus." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 3 (2021): 399–405.

- Setiawan, Usep et al. *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022.
- Sriwahyuni, Indah, Eko Risdianto, and Henny Johan. "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik menggunakan Flip PDF pada Materi Alat-alat Optik di SMA." *Jurnal Kumparan Fisika 2*, no. 3 (2019): 145–152.
- Yudhi, Prima, and Yuliani Fitri. "Pengembangan MARION 4.0 pada Materi Bangun Ruang untuk Pembelajaran Inovasi di Era New Normal." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika 6*, no. 1 (2022): 270–281.

