

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMA MUHAMMADIYAH 2 BANDAR LAMPUNG

Yusuf Akbar^{1*}, Damanhuri², Zulhanan³, Erlina⁴
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia
yusufakbar32997@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional, kurang variatif, serta belum mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi ini mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi seperti mufradat, nahwu, dan sharaf. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, dan interaktivitas. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu analysis, design, development, Implementation, dan Evaluation. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan perhitungan N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Respon siswa terhadap penggunaan media juga menunjukkan kategori sangat baik. Selain itu, terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata posttest yang lebih tinggi dibandingkan pretest serta nilai N-Gain dalam kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan efektif, praktis, dan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Multimedia Interaktif, Pembelajaran Bahasa Arab, Hasil Belajar, ADDIE.

Abstract: This research is motivated by the low learning outcomes of students in Arabic subjects at SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung caused using learning media that are still conventional, lack variety, and have not been able to increase student motivation and involvement in the learning process. This condition causes students to experience difficulties in understanding materials such as mufradat, nahwu, and sharaf. Therefore, innovations in learning media that are more interactive and interesting are needed, one of which is through the development of interactive multimedia-based learning media that integrates text, images, audio, animation, and interactivity. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which includes five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were analyzed using quantitative descriptive techniques and N-Gain calculations to determine the improvement in student learning outcomes. The results of the study indicate that the developed interactive multimedia-based Arabic learning media is in the very feasible category based on the assessment of media experts and material experts. Student responses to the use of the media also show a very good category. Furthermore, there was a significant increase in student learning outcomes, as indicated by a higher average posttest score compared to the pretest, as well as a high N-Gain score. Therefore, it can be concluded that the developed interactive multimedia-based learning media is effective, practical, and suitable for improving student learning outcomes.

Keywords: Media Development, Interactive Multimedia, Arabic Learning, Learning Outcomes, ADDIE.

Article History:

Received: 01-04-2026

Revised : 01-05-2026

Accepted: 01-06-2026

Online : 15-06-2026

A. LATAR BELAKANG

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki kedudukan penting dalam dunia pendidikan, khususnya di lembaga pendidikan Islam. Bahasa Arab tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana memahami sumber ajaran Islam seperti Al-Qur'an, hadis, dan literatur keislaman lainnya. Oleh karena itu, penguasaan bahasa Arab menjadi kompetensi penting yang perlu dimiliki peserta didik, termasuk di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

Pembelajaran Bahasa Arab di tingkat SMA bertujuan membekali siswa dengan kemampuan dasar berbahasa Arab baik reseptif maupun produktif. Namun dalam praktiknya, pembelajaran sering menghadapi hambatan seperti: 1) Rendahnya motivasi belajar siswa, 2) Metode pembelajaran yang monoton, 3) Kurangnya media inovatif, 4) Materi dianggap sulit, serta 5) Minimnya praktik langsung. Karena itu dibutuhkan inovasi media berbasis multimedia interaktif agar pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami (Baity dan Faiqoh, 2024).

Secara ideal, pembelajaran bahasa Arab seharusnya berlangsung aktif, menarik, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan, sikap, serta keterampilan berbahasa. Namun, berdasarkan observasi awal di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab masih tergolong rendah. Sebagian siswa mengalami kesulitan memahami mufradat, kaidah nahwu dan sharaf, serta penggunaan bahasa Arab dalam konteks komunikatif.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius*, jika diterjemahkan secara harfiah memiliki makna tengah “perantara” atau pengantar (Azhar., 2011). Setiap pembelajaran bahasa, tidak akan lepas oleh media pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran bahasa tersebut dapat tercapai secara cepat, efektif, dan efisien. Media merupakan faktor penting dalam mendukung proses pembelajaran siswa, media dapat dimaknai sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Dalam meningkatkan kemampuan peserta didik perlu adanya media pembelajaran sebagai penyambung materi yang digunakan dengan hasil kemampuan yang harus dikuasai peserta didik (Lisaniyah dan Ummidlatu, 2020). Media pembelajaran sesungguhnya merupakan sumber belajar yang dapat berupa bahan, material atau alat dan *device* yang digunakan untuk berinteraksi antara guru dan murid dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.

Menurut Lamatenggo dalam (Mayasari, 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Adapun Rusman et al dalam (Arifudin, 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Yaumi dikutip (Mayasari, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar dan alat peraga. Sumber belajar dipahami sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang di mana peserta didik dapat berinteraksi

dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja. Alat peraga adalah alat-alat yang digunakan pendidik untuk memperkuat informasi atau keterampilan baru yang diperoleh. Adapun Ega Rima Wati dikutip (Andrivat, 2025) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran media digunakan sebagai alat bantu baik bagi pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan dalam penyampaian pesan dan sebagai perangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiensi atau peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya penggunaan metode dan media pembelajaran yang masih konvensional. Proses pembelajaran masih didominasi ceramah, hafalan, dan latihan terjemahan sehingga siswa cenderung pasif dan cepat bosan. Selain itu, media yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan papan tulis, sehingga kurang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Secara umum Abdurrahman dikutip (Andrivat, 2024) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurutnya anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Adapun Ngalim dikutip (Abdillah, 2022) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Nana Sudjana dikutip (Supriatna, 2025) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono dikutip (Kartika, 2025) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Dari beberapa pendapat di atas, hasil belajar adalah kemampuan yang didapat dari proses pembelajaran atau penguasaan yang didapat selepas menyerap pengalaman belajar dari kondisi yang tidak mengerti menjadi mengerti tentang apa yang ia pelajari. Kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat diukur melalui kegiatan evaluasi yang dirancang untuk mengumpulkan datayang menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Di sisi lain, perkembangan teknologi pendidikan membuka peluang untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih efektif melalui multimedia interaktif. Menurut (Mayer, 2009), pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi visual dan verbal secara bersamaan. Multimedia interaktif memadukan unsur teks, gambar, audio, video, animasi, dan latihan interaktif yang memungkinkan siswa belajar secara lebih menarik dan bermakna.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian (Ayubi, 2023), menunjukkan bahwa

multimedia interaktif dapat meningkatkan penguasaan mufradat siswa. Penelitian (Ma'arif & Afyuddin, 2024) juga menemukan bahwa media pembelajaran berbasis Android dengan model ADDIE mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Selain itu, penelitian (Mustafa et al, 2023) menunjukkan bahwa media digital berbasis Smart Apps Creator efektif meningkatkan pemahaman bahasa Arab siswa.

Meskipun demikian, pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia interaktif di tingkat SMA, khususnya di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kondisi sekolah. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada “pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung”. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi terhadap rendahnya hasil belajar siswa sekaligus memberikan kontribusi dalam inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah Islam.

B. METODE PENELITIAN

Menurut Rahardjo dikutip (Awaludin, 2024) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Mayasari, 2024) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal. Menurut (Sugiyono, 2017) menjelaskan bahwa metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki mata pelajaran Bahasa Arab yang relevan dengan fokus penelitian serta memerlukan inovasi media pembelajaran untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, berdasarkan hasil observasi awal, proses pembelajaran Bahasa Arab di sekolah tersebut masih memerlukan pengembangan media yang lebih menarik dan interaktif agar pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan April 2026. Adapun rangkaian kegiatan penelitian meliputi tahap persiapan penelitian, analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan media pembelajaran, validasi oleh ahli, revisi produk, uji coba lapangan, pengumpulan data, analisis data, hingga penyusunan laporan hasil penelitian. Seluruh tahapan tersebut dilakukan secara sistematis sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Sugiyono, 2017). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model

pengembangan pembelajaran yang berlandaskan pendekatan *Instructional Systems Design* (ISD) (Sugiyono, 2019). Model ini pertama kali dikembangkan pada tahun 1970-an oleh Florida State University untuk memenuhi kebutuhan pelatihan militer Amerika Serikat. Dalam perkembangannya, model ADDIE kemudian dipopulerkan secara luas dalam dunia pendidikan. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Kelima tahapan tersebut disusun secara sistematis untuk membantu proses pengembangan pembelajaran agar berjalan lebih efektif, efisien, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam bidang pendidikan, model ADDIE banyak digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran karena memiliki prosedur yang terstruktur, mudah diterapkan, serta fleksibel untuk digunakan pada berbagai jenis pembelajaran dan pengembangan produk Pendidikan (Branch, 2009).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan

Media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi beberapa tahapan, yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation* (Sugiyono, 2023). Setiap tahapan dalam model tersebut memiliki peran penting dalam proses pengembangan produk pembelajaran. Adapun uraian dari tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

Analyze (Analisis)

a. Penentuan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Pemilihan sekolah tersebut didasarkan pada hasil studi awal yang dilakukan peneliti melalui kegiatan observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran masih belum maksimal. Guru cenderung menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks, dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa.

b. Analisis Kebutuhan

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah. Penggunaan media yang tepat dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, diketahui bahwa minat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran masih tergolong rendah. Sementara itu, guru juga menyampaikan perlunya media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Analisis Materi

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa yang beragama Islam. Dalam proses pembelajarannya, diperlukan media yang mampu membantu penyampaian materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

d. Analisis Karakteristik Siswa

Siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung meruoakan bagian dari Gen Z yang sangat dekat dengan pemanfaatan teknologi. Hasil observasi menunjukkan, penggunaan *smartphone* hampir setiap hari. Memanfaatkan hal-hal yang diminati peserta didik merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami dan diterima siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat diakses melalui *smartphone* sehingga lebih sesuai dengan kebiasaan dan kebutuhan peserta didik pada era digital saat ini.

Design (Perancangan)

Setelah tahap analisis selesai dilakukan, langkah berikutnya adalah menyusun rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Perancangan media tetap didasarkan pada hasil analisis kebutuhan, karakteristik siswa, serta materi pembelajaran yang telah dipaparkan sebelumnya. Pada tahap ini, terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan, antara lain:

- Tahap awal dalam proses perancangan adalah menyusun materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran. Materi disusun berdasarkan buku induk yang digunakan di sekolah sebagai sumber utama pembelajaran. Selain itu, peneliti juga memanfaatkan beberapa referensi tambahan dari kitab-kitab klasik, khususnya yang berkaitan dengan ilmu nahwu dan sharaf, guna memperkuat isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran.
- Membuat desain media pembelajaran. Dimulai dengan membuat *background* dengan memanfaatkan aplikasi Canva Pro. Berikut adalah tampilan dari media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif.



Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif secara menyeluruh sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Setelah produk selesai dikembangkan, langkah berikutnya adalah melakukan proses validasi untuk mengetahui kelayakan media yang dibuat. Selanjutnya, peneliti menyusun instrumen berupa angket validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media guna memperoleh penilaian terhadap kualitas produk. Selain itu, peneliti juga membuat angket respon siswa yang digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh para ahli. Saran, kritik, dan masukan yang diberikan oleh ahli materi maupun ahli media dijadikan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan produk agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik, layak, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Implementation (Implementasi)

- a. Produk siap untuk diterapkan kepada peserta didik. Penerapan produk dilakukan kepada siswa kelas XD di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung dengan jumlah sampel terdiri dari 31 orang siswa.
- b. Setelah dilakukan uji coba, maka perlu adanya pengambilan data terkait dengan efektivitas penggunaan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif. Pemberian pre-test dan post-test dilakukan pada tahap ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Pre-test diberikan sebelum penggunaan media pembelajaran, sedangkan post-test diberikan setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan.
- c. Data yang telah diperoleh dari hasil penelitian kemudian dianalisis sesuai dengan kebutuhan penelitian. Analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran, respon siswa terhadap penggunaan media, serta efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Evaluation (Evaluasi)

- a. Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan penilaian secara menyeluruh terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh selama proses implementasi di lapangan. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, serta tingkat keberhasilan media pembelajaran yang digunakan.
- b. Selain itu, peneliti juga melakukan penilaian terhadap pemanfaatan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Penilaian tersebut dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media dapat membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan minat belajar, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba Produk

Media pembelajaran dapat dinyatakan layak digunakan apabila telah melalui proses pengujian atau validasi oleh para ahli sesuai dengan bidang keahliannya. Pada penelitian ini, uji kelayakan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Kedua validator tersebut memiliki kompetensi pada bidang masing-masing sehingga mampu memberikan penilaian yang objektif dan valid terhadap produk yang dikembangkan. Proses validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media, baik dari aspek isi materi maupun tampilan dan fungsi media pembelajaran. Hasil penilaian, kritik, serta saran yang diberikan

oleh para ahli dijadikan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk agar media yang dihasilkan lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Berikut ini dipaparkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh para ahli.

a. Validasi Ahli Media

Sebagai suatu media pembelajaran, produk yang dikembangkan perlu melalui proses validasi oleh ahli yang kompeten di bidangnya guna mengetahui tingkat kelayakan media tersebut. Pada penelitian ini, validasi media dilakukan oleh Adam Malik, M. Pd yang merupakan dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Dalam proses validasi, terdapat tiga aspek utama yang dinilai oleh ahli media, yaitu aspek materi, tampilan, dan daya tarik media pembelajaran. Validator memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan melalui angket dengan skala penilaian 1 sampai 4, yang memuat kategori mulai dari sangat tidak layak hingga sangat layak. Berdasarkan hasil pengisian angket, diperoleh jumlah skor sebesar 32. Untuk mengetahui persentase tingkat kelayakan media secara keseluruhan dari hasil validasi ahli media, peneliti menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban validasi}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Maka berdasarkan rumus tersebut, menghasilkan nilai persentase dari ahli media sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{32}{32} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan dari hasil validasi materi tersebut mendapatkan persentase sebesar 100% dengan kriteria kelayakan termasuk dalam kategori ‘Sangat Layak’.

b. Validasi Ahli Materi

Materi yang disajikan dalam media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif pada penelitian ini adalah materi tentang *Idhafah*. Dalam proses validasi materi, peneliti melibatkan Dr. Fachrul Ghazi, MA. yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Arab di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dan memiliki kompetensi dalam bidang pembelajaran Bahasa Arab. Validator ahli materi memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan empat aspek utama, yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, penyajian materi, serta aspek pembelajaran mandiri. Penilaian dilakukan dengan menggunakan instrumen angket berskala 1 sampai 4, yang memuat kategori penilaian mulai dari sangat tidak layak hingga sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian angket, diperoleh total skor sebesar 60. Untuk mengetahui persentase tingkat kelayakan media berdasarkan validasi ahli materi, peneliti menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban validasi}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Maka berdasarkan rumus tersebut, menghasilkan nilai persentase dari ahli materi sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{60}{60} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan dari hasil validasi materi tersebut mendapatkan persentase sebesar 100% dengan kriteria kelayakan termasuk dalam kategori ‘Sangat Layak’.

c. Kemenarikan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia Interaktif

Untuk mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran Bahasa Arab yang dikembangkan, peneliti melakukan uji coba kepada siswa kelas X sebagai sampel penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat 31 siswa kelas XD di SMA Muhammadiyah 2 Bandar

Lampung yang memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Bahasa Arab melalui angket yang telah disediakan oleh peneliti. Penilaian tersebut dilakukan guna mengetahui sejauh mana tingkat ketertarikan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif dalam proses pembelajaran di kelas. Pengumpulan data dilakukan secara daring melalui *Google Form* yang diisi oleh seluruh siswa yang menjadi responden penelitian. Hasil pengisian angket tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kepuasan dan respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Guna mengetahui jumlah persentase yang di dapatkan dari kelayakan media pembelajaran berdasarkan uji lapangan terhadap siswa, maka peneliti menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Mengacu pada rumus serta hasil pada tabel angket siswa, maka dapat dihasilkan perhitungan persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{1571}{1860} \times 100\% = 84\%$$

Perolehan nilai keseluruhan dari angket siswa adalah sebesar 1.571 dengan persentase yang diperoleh sebesar 84%, termasuk pada kategori ‘Sangat Layak’. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Arab untuk siswa kelas X layak untuk digunakan guna membantu guru dalam menyampaikan informasi di dalam kelas.

d. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia Interaktif

Menilai sejauh mana efektivitas penggunaan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif, sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X D SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung yang berjumlah 31 siswa. Sebelum siswa menggunakan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif, peneliti melakukan uji pretest untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terkait materi yang sudah disampaikan sebelumnya oleh guru mata pelajaran. Setelah mendapatkan hasil dari pretest, peneliti mulai melakukan uji coba produk berupa media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif kepada siswa. Setelah siswa memahami materi pembelajaran secara keseluruhan, tahap selanjutnya adalah pelaksanaan *post-test* untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan menggunakan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif. Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan uji statistik guna mengetahui pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar siswa. Sebelum dilakukan pengujian statistik, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas data. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak, sehingga dapat ditentukan jenis uji hipotesis yang sesuai, baik parametrik maupun nonparametrik.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data hasil penelitian. Pada penelitian ini, uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel penelitian kurang dari 100 responden. Pengujian dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai probabilitas atau signifikansi (*Sig.*) > 0,05. Sebaliknya, apabila nilai probabilitas (*Sig.*) < 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS 27.0, diperoleh hasil uji normalitas sebagai berikut:

Tabel Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,133	31	,174	,958	31	,252
Posttest	,165	31	,031	,912	31	,015

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, diketahui bahwa nilai signifikansi pada data *pre-test* sebesar 0,252, sedangkan nilai signifikansi pada data *post-test* sebesar 0,015. Suatu data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Nilai signifikansi *pre-test* sebesar $0,252 > 0,05$ menunjukkan bahwa data *pre-test* berdistribusi normal. Sementara itu, nilai signifikansi *post-test* sebesar $0,015 > 0,05$ menunjukkan bahwa data *post-test* berdistribusi normal. Dapat ditarik kesimpulan bahwasannya data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi secara normal. Sehingga uji hipotesis selanjutnya dapat menggunakan uji statistik parametrik dengan menggunakan *paired sample test*.

2. Uji Hipotesis

Setelah diperoleh data yang berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan uji *t-test*. Pada penelitian ini, pengujian dilakukan dengan menggunakan *Paired Sample Test* karena data termasuk ke dalam jenis statistik parametrik. Uji tersebut digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif. Proses pengujian dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics sehingga hasil analisis data dapat diperoleh secara lebih akurat dan sistematis.

Hasil uji hipotesis *Paired Sample Test* dengan menggunakan bantuan *software* SPSS 27.0 adalah sebagai berikut:

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	59,03	31	19,254	3,458
	Posttest	90,81	31	6,337	1,138

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Nilai rata-rata pada *pre-test* diperoleh sebesar 59,03, sedangkan nilai rata-rata *post-test* mencapai 90,81. Dengan demikian, terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan selisih rata-rata sebesar 31,78 setelah penggunaan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Arab.

3. Uji N-Gain

Untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif, dilakukan analisis peningkatan hasil belajar siswa menggunakan uji *N-Gain*. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan melalui penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil perhitungan, diketahui bahwa nilai rata-rata *post-test* mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan nilai rata-rata *pre-test*. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Adapun yang menjadi acuan terkait dengan hasil persentase dari uji *N-Gain* mengacu pada kriteria sebagai berikut:

Tabel Kategori Efektivitas N-Gain Score

Persentase (%)	Kategori
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

Perolehan persentase dari nilai yang dicapai adalah sejumlah 76,48. Mengacu pada tabel kategori *N-Gain* di atas, maka persentase tersebut masuk kedalam kategori 'Efektif'. Sementara itu, untuk mengetahui nilai keefektifan dari hasil uji tersebut, maka dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel Hasil Uji N-Gain Score

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_skor	31	,33	1,00	,7649	,15887
Ngain_persen	31	33,33	100,00	76,4865	15,88728
Valid N (listwise)	31				

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar pada kategori 'efektif'. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Untuk dapat menumbuhkan ketertarikan dan keefektifan dalam pembelajaran, media harus digunakan dengan baik dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Syafei, 2025).

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Proses pengembangan media dilakukan melalui lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation, yang menghasilkan produk media pembelajaran yang sistematis dan sesuai dengan kebutuhan siswa, 2) Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan "sangat layak" berdasarkan hasil validasi ahli media yaitu mendapatkan persentase sebesar 100% dan ahli materi mendapatkan persentase sebesar 100%, 3) Respon siswa terhadap penggunaan media menunjukkan kategori

“sangat layak” dengan perolehan nilai keseluruhan dari angket siswa adalah sebesar 1.571 dengan persentase yang diperoleh sebesar 84%, yang menandakan bahwa media layak dan mudah digunakan dalam pembelajaran, serta 4) Hasil uji efektivitas menggunakan analisis N-Gain menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan perolehan persentase dari nilai yang dicapai adalah sejumlah 76,48%, sehingga media terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

Berikut adalah saran pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung diantaranya mengembangkan konten materi yang menyenangkan, menarik dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung termasuk penggunaan bahasa yang sederhana dan ilustrasi yang menarik, mengintegrasikan teknologi terbaru seperti augmented reality (AR) atau virtual reality (VR) untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menyenangkan, serta memberikan pelatihan kepada guru bahasa Arab tentang cara efektif menggunakan media multimedia interaktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan yang luar biasa selama proses penyusunan karya ilmiah ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdillah, H. (2022). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar*, 3(4), 562–577.
- Andrivat, Z. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dengan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 2(2), 182–197.
- Andrivat, Z. (2025). Implementasi Pembelajaran Tematik Perkembangan Teknologi Melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 3(3), 264–279.
- Arifudin, O. (2023). Dampak Model Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Motivasi Belajar Guru Pendidikan Agama Islam. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 70–81.
- Awaludin, A. (2024). Urgensi Manajemen Pendidikan Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam Di Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 5(2), 253–271.
- Ayubi, S. Al. (2023). Multi Media Interaktif Sebagai Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Di MI Miftahul Ulum Kesamben Wetan Driyorejo Gresik. *Bhinneka: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 1(2), 135–147.
- Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Baity dan Faiqoh. (2024). Desain Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris*, 4(1), 90–108.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Kartika, I. (2025). Peran Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Disiplin Dan Prestasi

- Siswa Sekolah Dasar Islam. *Jurnal Al-Amar*, 6(3), 597–612.
- Lisaniyah dan Ummidlatas. (2020). Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis Digital 4.0. *AR-RIYADH : Jurnal Pendidikan dan Bahasa Arab*, 2(2), 13–29.
- Ma'arif & Afyuddin. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android dengan Teori Pembelajaran Interaktif menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. *Al-Wasil*, 2(1), 53–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.30762/alwasil.v2i1.3540>.
- Mayasari, A. (2023). Implementasi Model Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Primary Edu*, 1(3), 382–397.
- Mayasari, A. (2024). Optimizing Student Management to Improve Educational Service Quality: A Qualitative Case Study in Integrated Islamic Elementary Schools. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 799–808.
- Mayasari, A. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Benda Konkret Di Kelas V MI Tarbiyah Islamiyyah Tirta Makmur. *Jurnal Primary Edu*, 3(1), 124–137.
- Mayer, R. (2009). *Multimedia Learning, The Management of Technical Change*. Cambridge: University Press.
- Mustafa et al. (2023). Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur Pendahuluan. *Jurnal Sinestesia*, 13(1), 252–260.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R & D dan Penelitian Tindakan)*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, U. (2025). Perencanaan Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Tahsinia*, 6(12), 1986–1999.
- Syafei, I. (2025). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Widina Media Utama.