

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Pembelajaran Nahwu Kelas VIII di MTs Darul Hikam Cirebon

Ahmad Baidlowi

Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Email: ahmadbaidlowi07@gmail.com

Maman Rusman

Dosen Pendidikan Bahasan Arab IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Email: riqyfanaalma@gmail.com

Sopwan Mulyawan

Dosen Pendidikan Bahasan Arab IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Email: sopmulyawan@gmail.com

Diterima : 27 Maret 2023

Review : 16 Apri 2023

Publish : 20 Juni 2023

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran berbasis powerpoint di MTs Darul Hikam Cirebon pada pembelajaran nahwu belum mendapatkan hasil yang maksimal terhadap hasil belajar siswa, maka pengembangan sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint untuk pembelajaran nahwu, serta untuk mengetahui kelayakan dan keefektifannya dalam pembelajaran di lapangan. Metode penelitian ini adalah metode pengembangan dengan menggunakan langkah-langkah, yaitu; Analisis Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Awal, Validasi Desain, Revisi Desain, dan Uji Coba Produk. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint untuk pembelajaran nahwu dinyatakan sangat layak digunakan, pernyataan ini mengacu pada penilaian dua ahli media mencapai skor rata-rata 3,7. Media yang dikembangkan juga dinyatakan efektif untuk digunakan, hal ini diperoleh dari hasil perhitungan bahwa t_0 lebih besar dari pada t_{table} , yaitu: $2,04 < 9,20 > 2,75$.

Kata Kunci: *Pengembangan, Powerpoint, Nahwu*

Abstract

The use of powerpoint-based learning media at MTs Darul Hikam Cirebon in nahwu learning has not produced maximum results for student learning outcomes, so development is needed to improve the quality of the learning media. The purpose of this development research is to develop powerpoint-based interactive learning media for nahwu learning, as well as to determine its feasibility and effectiveness in learning in the field. This research method is a development method using the steps, namely; Potential and Problem Analysis, Data Collection, Initial Design, Design Validation, Design Revision, and Product Trial. The instruments used in this study were interviews, questionnaires, and tests. The data analysis technique in this study used descriptive and quantitative data analysis. The results showed that interactive powerpoint-based learning media for nahwu learning was stated to be very feasible to use, this statement refers to the assessment of two media experts achieving an average score of 3.7. The developed media is also declared effective for use, this is obtained from the calculation that t_o is greater than t_{table} , namely: $2.04 < 9.20 > 2.75$.

Keywords: Development, Powerpoint, Nahwu

Pendahuluan

Pada zaman modern ini, manusia tidak akan dapat meningkatkan kesejahteraannya tanpa memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak mampu dipisahkan keterikatannya dengan manusia sehingga menyebabkan manusia mau tidak mau harus menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan banyak manfaat serta memudahkan aktifitas sehari-hari masyarakat di setiap bidang kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan (Haryanto, 2015, pp. 1-2).

Pendidikan adalah aktifitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya, yaitu ruhani (pikir, karsa, rasa, cipta, dan budi nurani) dan jasmani (panca indera serta keterampilan-keterampilan) (Danim, 2011, p. 4). Senada dengan pernyataan tersebut, Rulam Ahmadi berpendapat bahwa pendidikan merupakan suatu proses interaksi manusia dengan lingkungannya yang secara sadar dan terencana dalam rangka mengembangkan segala potensinya, baik jasmani dan ruhani yang menimbulkan perubahan positif dan kemajuan secara terus menerus guna mencapai tujuan hidupnya (Ahmadi, 2017, p. 38). Oleh karena itu, perlu adanya keunggulan pendidikan yang menjadi kunci keberhasilan menuju pembelajaran yang bermutu, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif (Junaedi, 2017, p. 124).

Dalam pengertian yang lebih luas, proses belajar mengajar adalah kegiatan yang melibatkan sejumlah komponen yang antara satu dan lainnya saling berkaitan (Nata, 2017, p. 136). Komponen-komponen tersebut adalah tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Kelima komponen tersebut tidak dapat berdiri sendiri, tetapi saling berinteraksi bahkan saling mempengaruhi satu sama lain untuk mencapai pada hasil pembelajaran yang diinginkan (Sanjaya, 2005, p. 58).

Media pembelajaran sebagai salah satu komponen pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses serta hasil yang ingin dicapai (Nurdyansyah, 2019, p. 44). Untuk menghasilkan kualitas pembelajaran yang optimal, maka dibutuhkan para agen pembaharu yang mampu bersaing dengan perkembangan zaman khususnya di sekolah-sekolah berbasis islam. Hal ini dikarenakan peningkatan sumber daya manusia (*human resourch*) melalui pendidikan merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengentaskan masyarakat yang masih tertinggal menuju masyarakat yang lebih maju (Mahmud, 2020, p. 32). Hasbullah berpendapat bahwa inovasi dalam pendidikan sangat diperlukan sebagai tanggapan terhadap masalah pendidikan dan tuntutan zaman, serta merupakan usaha aktif untuk mempersiapkan diri menghadapi masa depan yang lebih memberikan harapan sesuai dengan cita-cita yang diinginkan (Hasbullah, 2015, p. 194). Hal ini menjadi salah satu alasan utama untuk para guru di sekolah berbasis islam agar terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di setiap mata pelajaran yang mereka ampu, termasuk mata pelajaran bahasa Arab.

Pembelajaran bahasa Arab sendiri sudah lama dilakukan di Indonesia, namun belum menunjukkan perkembangan yang signifikan. Salah satu faktor yang menyebabkan bahasa Arab sulit berkembang dan terkesan pasif adalah kurang adanya pemanfaatan sarana dan prasarana pembelajaran seperti metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sebagainya. Selain itu, kurangnya inovasi mahasiswa bahasa Arab dalam karya mereka serta rendahnya sumber daya manusia yaitu tenaga pendidik atau pengajar bahasa Arab menjadikan pembelajaran bahasa Arab cenderung diam di tempat (Nurtresnaningsih, 2018, p. 18).

Pembelajaran bahasa Arab sendiri diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Arab, baik secara reseptif dan juga produktif (KEMENAG, 2019, p. 13). Aspek reseptif bersifat penerimaan atau penyerapan seperti yang tampak pada keterampilan menyimak dan membaca. Sedangkan aspek produktif bersifat pengeluaran atau pemroduksian bahasa, sebagaimana yang tampak dalam keterampilan berbicara dan menulis. Untuk mendukung keberhasilan empat keterampilan tersebut maka diperlukan ilmu *qawaid* (tata bahasa) (Sa'adah, 2019, p. 16). Tata bahasa merupakan bagian yang berkaitan dengan penataan kata dalam rangkaian kata-kata, yang dalam bahasa Arab disebut ilmu *nahwu*. Selain itu tata bahasa juga berkaitan dengan perubahan bentuk kata, yang kadang terjadi sebagai akibat dari tersusunnya kata-kata dalam frasa atau kalimat atau yang disebut dengan ilmu *shorof*. Tujuan pembelajaran tata bahasa secara garis besar meliputi pemahaman dan penggunaan pembentukan kata, frasa dan kalimat (Abd Wahab Rosyidi, 2011, p. 166).

Pembelajaran bahasa Arab khususnya pengajaran nahwu di MTs Darul Hikam Cirebon telah menggunakan media berbasis teknologi seperti *powerpoint*, animasi, dan video. Hal ini merupakan hal yang sangat positif, karena salah satu kriteria untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah guru peka dan dapat memahami kebutuhan peserta didik yang sesuai dengan perkembangan usia dan perkembangan zamannya (Chatib, 2019, p. 24). Akan tetapi hal ini bertolak belakang dengan fakta yang ditemukan di lapangan, bahwa penggunaan media berbasis teknologi di MTs Darul Hikam Cirebon belum menunjukkan hasil yang optimal pada pemahaman belajar siswa. Faktanya, siswa masih kesulitan memahami materi nahwu dan kemampuan siswa sangat rendah bahkan untuk ilmu nahwu dasar meski menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Salah satu media berbasis teknologi yang digunakan di MTs Darul Hikam Cirebon adalah *powerpoint*. Sebagaimana disebutkan sebelumnya, penggunaan media *powerpoint* di sekolah ini belum menunjukkan hasil yang maksimal khususnya dalam hal minat belajar dan semangat siswa. Padahal Daryanto mengungkapkan bahwa media *powerpoint* ini akan lebih merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji (Daryanto, 2010). Namun faktanya, siswa masih merasakan malas dan bosan dalam

pengajaran bahasa Arab ketika belajar menggunakan media *powerpoint*. Hal ini mungkin disebabkan penggunaan *powerpoint* dalam pengajaran belum dilakukan secara optimal. Guru dalam mendesain dan mempresentasikan *powerpoint* belum menggunakan fitur-fitur yang ada secara maksimal sehingga menjadikan *powerpoint* ini kurang efektif dan menarik. Guru seharusnya meningkatkan penggunaan media ini, karena program *powerpoint* ini dirancang untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data (Mudlofir, 2017, p. 157).

Pengembangan media *powerpoint* telah dilakukan oleh Ririn Indriyani (Indriyanti, 2017), Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2017, dengan skripsi berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Penyesuaian Makhluh Hidup Terhadap Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SD Negeri Depok 1.*" Penelitian ini menggunakan langkah-langkah pengembangan Borg & Gall, dan menggunakan instrumen angket untuk memvalidasi media yang dikembangkan. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran *powerpoint* interaktif materi penyesuaian diri makhluk hidup terhadap lingkungan untuk siswa kelas V SD Negeri Depok 1 mempunyai kualitas "sangat baik" dan layak digunakan baik dilihat dari aspek audio visual, aspek isi, dan aspek lainnya. Kelebihan dari penelitian yang dilakukan oleh Ririn Indriyani adalah menggunakan empat pakar ahli sebagai validator media yang dikembangkan, sehingga semakin menguatkan kelayakan media *powerpoint* yang dikembangkan. Adapun kekurangannya adalah pada penelitian ini tidak dilakukan uji keefektifitasan media secara nyata, sehingga tidak dapat diketahui apakah media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak. Adapun penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan penilaian peningkatan pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan media *powerpoint* yang dikembangkan. Hal ini akan semakin menguatkan kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti apabila terdapat peningkatan yang signifikan antara pemahaman nahwu siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint*.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dan juga pengembangan media *powerpoint* sehingga menjadi media yang efektif dan efisien untuk digunakan dalam pengajaran nahwu. Maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* untuk pembelajaran nahwu dan sejauh mana kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Selain itu, media yang dikembangkan akan diuji keefektifitasannya dalam pengajaran nahwu.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono, metode *Research and Development* adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015, p. 297). Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan atau menyempurnakan suatu produk yang sudah ada, yang pada akhirnya digunakan untuk mengembangkan mutu pembelajaran dan kualitas pembelajaran. Perlu diketahui bahwa tujuan utama dari penelitian ini bukan hanya menghasilkan sebuah produk, namun juga untuk mengembangkan produk-produk yang efektif digunakan dalam proses belajar mengajar (Emzir, 2011).

Jenis penelitian ini adalah penelitian yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan sebagaimana dijelaskan oleh Nana (Sudjana, 1989) bahwa penelitian pengembangan adalah startegi atau metode penelitian yang sangat kuat dalam meningkatkan pembiasaan dan pengajaran. Dengan demikian maka penelitian dalam bidang pendidikan adalah penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan efektifias belajar dalam proses maupun hasil yang mengarahkan ke produk yang dikembangkan untuk mencapai tujuan pengajaran. Produk pengembangan akan terus berlanjut untuk menghasilkan produk optimal yang dapat digunakan untuk setiap siswa dan guru untuk kegiatan belajar dan mengajar.

Model penelitan ini dikembangkan berdasarkan prosedur pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari sepuluh langkah (Sugiyono, 2015, p. 298), yaitu Potensi Dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Terbatas, Revisi Produk, Uji Coba Lapangan, Revisi Produk, dan Produksi Massal. Namun karena keterbatasan

peneliti, maka penelitian ini hanya menerapkan beberapa langkah saja, yaitu; Analisis Masalah dan Kebutuhan, Pengumpulan Data, Desain Awal, Validasi Desain, Revisi Desain, dan Uji Coba Lapangan. Langkah-langkah tersebut akan dijelaskan secara terperinci di bawah ini :

1. Langkah Pertama: Analisis Masalah dan Kebutuhan

Penelitian ini berawal dari adanya potensi dan masalah. Potensi merupakan sebuah peluang yang ada, yang mana apabila didayagunakan tentu saja akan menumbuhkan suatu hal yang baru dan bermanfaat. Sedangkan masalah adalah kesenjangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Potensi dan masalah diperoleh melalui analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara wawancara. Hal ini bertujuan untuk mengetahui potensi yang ada pada siswa, guru, media dan mengetahui masalah yang ada dalam pengajaran bahasa Arab khususnya pengajaran nahwu.

2. Langkah Kedua: Pengumpulan Data

Setelah mengetahui potensi dan masalah yang ada, maka langkah selanjutnya adalah peneliti mengumpulkan data-data yang nantinya akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* untuk pembelajaran nahwu. Bahan-bahan tersebut diantaranya; Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Materi Pembelajaran.

3. Langkah Ketiga: Desain Produk

Desain produk ini dilandaskan pada analisis kebutuhan dan data-data yang dikumpulkan pada tahap kedua. Desain awal dilakukan dengan menentukan materi pembelajaran *nahwu*, kemudian memilih kompetensi inti dan kompetensi dasar yang sesuai dengan materi. Setelah itu peneliti merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Pada tahap selanjutnya peneliti merancang *storyboard* sebagai gambaran atau rancangan awal media yang dikembangkan, barulah setelah itu merancang media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif menggunakan *Microsoft Powerpoint* sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

4. Langkah Keempat: Validasi Desain

Produk yang dibuat selanjutnya divalidasi oleh pakar ahli media pembelajaran bahasa Arab. Peneliti menggunakan validator pakar untuk mengevaluasi desain produk media pembelajaran berbasis *powerpoint*. Validasi dilakukan oleh dua dosen ahli media pembelajaran bahasa Arab. Kegiatan validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, dan kelebihan serta kekurangan dari desain produk awal yang dibuat dan dikembangkan. Hasil validasi ini juga digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menghasilkan produk akhir yang dikembangkan.

5. Langkah Kelima: Revisi Desain

Kegiatan revisi desain dilakukan setelah melakukan validasi desain ahli media pembelajaran bahasa Arab. Revisi desain ini dilakukan untuk memperbaiki kelemahan dari desain berdasarkan penilaian oleh validator. Hasil revisi ini akan menjadi *prototype* atau produk akhir berupa media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint*.

6. Langkah Keenam: Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan ini dilakukan secara nyata menggunakan produk yang sudah divalidasi dan direvisi. Uji coba dilakukan terhadap peserta didik di MTs Darul Hikam Cirebon dengan jumlah 30 peserta didik dengan kemampuan yang beragam. Sebelum pelaksanaan uji coba, peneliti memberikan tes berupa pilihan ganda untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint*. Kemudian media interaktif berbasis *powerpoint* ini diujicobakan pada peserta didik, setelah itu peneliti memberikan tes yang sama kepada peserta didik untuk mengukur peningkatan pemahaman belajar terhadap materi nahwu setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint*.

Pada tahap uji coba lapangan, peneliti menggunakan sampel sejumlah 30 orang pada siswa kelas VIII-A MTs Darul Hikam Cirebon, Kecamatan Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat Tahun Pelajaran 2021/2022. Sampel ini dijadikan subjek untuk mengukur keefektifitasan produk media yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun waktu untuk penelitian ini dilakukan dari bulan Maret-Mei Tahun 2022.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini adalah wawancara, kuesioner, dan tes. Wawancara ialah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara

langsung atau percakapan dengan maksud tertentu (Hardani, 2020, p. 137). Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi tertentu. Wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur. Peneliti melakukan wawancara terhadap guru mengenai analisis kebutuhan. Wawancara analisis kebutuhan merupakan langkah pertama dalam penelitian pengembangan untuk mengetahui masalah dan potensi yang akan dikembangkan. Peneliti melakukan wawancara dengan guru bahasa Arab di MTs Darul Hikam Cirebon yaitu Bapak Faoji, S.Pd.I.

Teknik pengumpulan data yang kedua adalah kuesioner yang merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, dapat diberikan secara langsung ataupun tidak langsung. Teknik kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner *check list* yang bertujuan untuk membantu peneliti dalam melakukan revisi produk atau media pembelajaran berbasis *powerpoint* melalui validasi. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti (Sugiyono, 2015).

Lalu alat pengumpul data yang terakhir adalah tes. Tes digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi nahwu, *pra* dan *pasca* menggunakan media. Tes yang digunakan adalah *pre-test* yang diberikan sebelum menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, dan *post-test* yang diberikan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.

Hal lain yang sangat penting dalam sebuah penelitian adalah menyusun instrumen. Instrumen berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Data hasil yang diperoleh dari instrumen dapat diukur dengan menggunakan standar yang ditentukan sebelumnya oleh peneliti (Sandu Siyoto, 2015, p. 78). Instrumen penelitian dalam pengembangan ini menggunakan instrumen wawancara yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui tentang masalah dan potensi yang terdapat di MTs Darul Hikam Cirebon. Adapun untuk mengukur kelayakan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* peneliti menggunakan instrumen kuesioner. Instrumen kuesioner digunakan sebagai pedoman bagi validator dalam menilai produk yang akan dikembangkan. Penilaian produk dilakukan oleh pakar ahli yaitu dari dua ahli media pembelajaran bahasa Arab.

Adapun instrumen tes disusun oleh peneliti untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi nahwu, setelah dan sebelum menggunakan media. Tes berupa soal-soal pilihan ganda yang nantinya harus melewati validasi tes dan reliabilitas terlebih dahulu sebelum diujikan kepada subjek utama penelitian.

Setelah data diperoleh menggunakan instrumen penelitian yang ada, maka langkah selanjutnya adalah menganalisisnya sehingga menjadi data yang jelas maknanya. Analisis data adalah suatu usaha untuk mengurai suatu masalah menjadi bagian-bagian sehingga tatanan bentuk sesuatu yang diurai itu tampak jelas dan terang. Jika demikian maka maknanya mudah dipahami dan ditangkap duduk perkaranya (Taufiq, 2018, p. 94). Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis berupa data kualitatif dan kuantitatif. Berikut ini penjelasan lebih lengkapnya.

Data kualitatif ini berupa hasil wawancara dengan guru bahasa Arab di MTs Darul Hikam Cirebon yang kemudian dianalisis oleh peneliti masalah dan potensi yang ada di sekolah tersebut, sehingga relevan dengan apa yang akan diteliti. Data kualitatif pada penelitian ini juga berupa komentar yang dikemukakan oleh dua pakar media pembelajaran bahasa Arab. Data tersebut kemudian dianalisis dan digunakan sebagai dasar perbaikan dan kelayakan dari produk pengembangan yang dibuat.

Data kuantitatif pada penelitian ini berupa skor dari penilaian oleh pakar media pembelajaran bahasa Arab. Hasil skor data validasi media dihitung berdasarkan skala *Likert* (kriteria 1 sampai 4). Skala ini dihitung dengan skor rata-rata pada butir pertanyaan.

Rata-rata dari hasil validasi dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{jumlah skor keseluruhan}}{\text{jumlah item}}$$

Widoyoko (Widoyoko, 2015) menyatakan bahwa kriteria klasifikasi penilaian media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Klasifikasi Penilaian Media Pembelajaran

Skor Akhir	Klasifikasi
>3,25-4,00	Sangat Layak
>2,50-3,25	Layak
>1,75-2,50	Tidak Layak
>1,00-1,75	Sangat Tidak Layak

Hasil dari perhitungan masing-masing skor dari masing-masing validasi yang dilakukan dicari rata-rata skor perolehannya kemudian dapat dikonversikan dari data kuantitatif menjadi data kualitatif dalam kategori tertentu seperti tertera pada tabel kriteria skor skala empat di atas.

Sementara untuk menganalisis data tes, peneliti menggunakan uji t dua sampel untuk kelompok berpasangan. Rumus untuk menguji t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^d}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

- D = Selisih skor sesudah dengan skor sebelum dari setiap subjek
- Md = Rata-rata dari Gian (d)
- Xd = Deviasi skor gian terhadap rata-rata
- N = Banyaknya sampel (subjek penelitian)

Adapun hipotesis penelitian dijabarkan sebagai berikut:

H0: Tidak terdapat peningkatan pemahaman siswa terhadap materi nahwu setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* untuk pembelajaran nahwu

Ha: Terdapat peningkatan pemahaman siswa terhadap materi nahwu setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* untuk pembelajaran nahwu

Kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

H₀ ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

H₀ diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian pengembangan atau R&D. Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan sebuah produk yang ada dan memvalidasi serta menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan oleh penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* untuk pembelajaran nahwu untuk kelas VIII. Penelitian ini dibatasi menjadi beberapa langkah saja dari kesepuluh langkah yang terdapat dalam model pengembangan Borg and Gall, yaitu Analisis Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Awal, Validasi Desain, Revisi Desain, dan Uji Coba Lapangan.

Pada tahap awal, peneliti melakukan wawancara dengan guru bahasa Arab di MTs Darul Hikam Cirebon untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada. Wawancara dilakukan pada hari Kamis, 13 Januari 2022 dengan narasumber guru bahasa Arab di sekolah tersebut, Bapak Faoji, S.Pd.I. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, maka peneliti dapat menganalisis potensi dan masalah yang terdapat di MTs Darul Hikam Cirebon. Adapun penjabaran terkait potensi dan masalah yang ada di MTs Darul Hikam Cirebon adalah sebagai berikut:

1. Potensi yang terdapat di MTs Darul Hikam Cirebon diantaranya adalah:
 - a) Tersedianya perlengkapan penampil *powerpoint* berupa *LCD*, *proyektor*, serta *soundsystem*.
 - b) Sumber Daya Manusia yaitu guru bahasa Arab mampu mengoperasikan media pembelajaran berbasis *powerpoint*.
2. Sementara itu masalah yang terdapat di MTs Darul Hikam Cirebon meliputi:
 - a) Siswa masih kesulitan memahami konsep, teori dan pengaplikasian ilmu nahwu.
 - b) Pembuatan *powerpoint* masih sangat sederhana dan kurang interaktif.
 - c) Belum adanya peningkatan minat, motivasi, dan pemahaman siswa yang signifikan setelah menggunakan media *powerpoint*.

Untuk itu, berdasarkan potensi dan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, maka peneliti mencoba mengembangkan produk untuk pembelajaran bahasa Arab yaitu produk

media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* untuk pembelajaran nahwu. Peneliti yakin bahwa produk ini sangat efektif digunakan oleh setiap guru bahasa Arab karena mudah dioperasikan. Sehingga produk ini bisa berguna bagi para guru bahasa Arab khususnya untuk kelas VIII.

Selanjutnya peneliti mengumpulkan data-data yang mendukung untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint*. Data-data yang dikumpulkan meliputi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas VIII berdasarkan KMA terbaru, Indikator Pencapaian Kompetensi, Rencana Pelaksanaan Pengajaran (RPP), dan Materi *Fiil Madhi* dan *Jumlah Fi'liyyah*. Selain itu, peneliti juga melakukan kajian pustaka terhadap teori-teori, jurnal, atau skripsi yang berkaitan dengan pengembangan, media interaktif, dan *powerpoint*.

Selanjutnya, peneliti menganalisis data-data yang telah dikumpulkan sebagai bahan pertimbangan dalam mendesain media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint*. Dalam mendesain media peneliti juga harus memperhatikan prinsip-prinsip pengembangan media yang dikemukakan oleh Sanjaya (Sanjaya W. , 2012, p. 74) prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

- (1) Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah peserta didik belajar dalam upaya memahami materi pelajaran
- (2) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran
- (3) Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran
- (4) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi peserta didik
- (5) Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi
- (6) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya

Pembuatan desain *powerpoint* ini dilakukan melalui tiga tahapan. Tahap pertama, peneliti merumuskan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), materi yang akan diajarkan, dan merumuskan latihan-latihan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Lalu tahap kedua, peneliti merancang *storyboard* sebagai acuan dalam pembuatan *powerpoint* interaktif, *storyboard* ini terdiri dari visual setiap *slide*, kemudian suara, gambar, background, warna

teks, dan animasi yang digunakan untuk *slide powerpoint*. Lalu langkah terakhir, peneliti melakukan implementasi pengembangan media pembelajaran yang mengacu pada *storyboard* dengan mulai memprogram rancangan tersebut pada *Microsoft Powerpoint*. Berikut adalah gambar dari produk awal yang telah berhasil dikembangkan oleh peneliti:



Gambar 1: Desain Awal Produk Pada Tampilan Judul dan Menu





Gambar 2: Desain Awal Produk Pada Tampilan Menu “Kegiatan Pertama/Pembuka”

النشاط الثاني

01
Materi

02
Drill

03
Latihan 1

04
Latihan 2

Perhatikan !

Aku **telah membaca** Al-Qur'an. قَرَأْتُ الْقُرْآنَ

Dia (pr) telah menulis Buku. كَتَبْتُ الْكِتَابَ

Kita **telah mengunjungi** orang Yang sakit. زُرْنَا الْمَرْمَضَى

Kata yang menunjukkan arti pekerjaan (masa lampau).
Contoh : Pergi, Makan, Minum

Fi'il Madhi

Contoh fi'il madhi:
فَخَصَّ - طَلَبْتُ
كَتَبْتُ - هَضَبْتُ

Pola jumlah fi'iliyyah
فعل + فاعل + مفعول به
فَخَصَّصْتُ الطَّيْبِيَّةُ الْمَرْمَضَى
فَخَصَّصْتُ الْمَرْمَضَى

Fi'il Madhi

Diakhiri

A AT TA TI TU NA

هُوَ	أَنْتَ	كُنَّا
Dia (lk) telah pergi	Kamu (lk) telah pergi	Kita telah pergi
هِيَ	أَنْتِ	أَنَا
Dia (pr) telah pergi	Kamu (pr) telah pergi	Aku telah pergi

Mari Hapalkan

Nada Sholatullah-Wali

فَعَلْتُ	فَعَلْتِ	فَعَلْتُ
هُوَ	أَنْتَ	أَنَا
فَعَلْتِ	فَعَلْتِ	فَعَلْنَا
هِيَ	أَنْتِ	كُنَّا

الصيغة ■

الضمير ■

Jodohkanlah fi'il berikut sesuai dengan jenis dhomirnya!

<p>أَنَا ❖</p> <p>كُنَّا ❖</p> <p>أَنْتَ ❖</p> <p>أَنْتِ ❖</p> <p>هُوَ ❖</p> <p>هِيَ ❖</p>	<p>1. فَخَصَّصَ</p> <p>2. شَكَرْتُ</p> <p>3. شَكَرْتِ</p> <p>4. قَتَحْتُ</p> <p>5. جَلَسْتُ</p> <p>6. نَصَّحْنَا</p> <p>7. طَلَبَ</p>
--	---

Lengkapilah kalimat berikut ini dengan tepat !

(a) فَهَيْمَتْ	1. أَنَا صَدَاعٌ ... بِالْمِ، يَا...
(b) شَعْرَتْ	2. ذَهَبَ ... إِلَى الْمُسْتَشْفَى
(c) شَرِبَتْ	3. فَحَصَتْ ... الْمَرِيضَ
(d) زَرْنَا	4. هَلْ قَدْ ... يَا فَاطِمَةُ؟
(e) أَحْمَدُ	5. هَلْ أَنْتَ قَدْ ... الدَّوَاءَ؟
(f) الطَّبِيبَةُ	6. صَدِيقُنَا الْمَرِيضَ ...

Latihan 1

Berkumpullah sesuai dengan nomor absen dalam kotak masing-masing dalam waktu satu menit!

1	7	2	8	3	9
13	19	14	20	15	21
25		26		27	
4	10	5	11	6	12
16	22	17	23	18	24
28		29		30	

Latihan 1

Perhatikan dan angarkan baik-baik nonolog yang akan ditampilkan!

Tuliskan fril madhi yang kamu dengar pada video berikut ini secara berkelompok!



Latihan 2

Buatlah jumlah mudifah dari kata kerja dan dhomir yang kamu dapatkan secara individu!

Katak Dhomir	أَنَا هِيَ أَنْتَ أَنْتِ هُوَ أَنْتِ	Katak F'il	طَلَبَ شَرِبَ فَتَحَ صَرَبَ أَكَلَ اشْتَرَى رَجَعَ شَعَرَ زَارَ شَكَرَ كَتَبَ نَصَحَ
---------------------	---	-------------------	---

Gambar 3: Desain Awal Produk Pada Tampilan Menu “Kegiatan Kedua/Inti”

النشاط الثالث

Refleksi Tugas simpulan Penutup

Refleksi

学姐毕业了 GOOD!

أزورُ فَاطِمَةَ
Dia (pr) sedang menjenguk Fatimah

ص خ

حاولُ مُجَدِّدًا

Refleksi

学姐毕业了 GOOD!

شعورنا بِالْمِ
Aku merasa sakit

ص خ

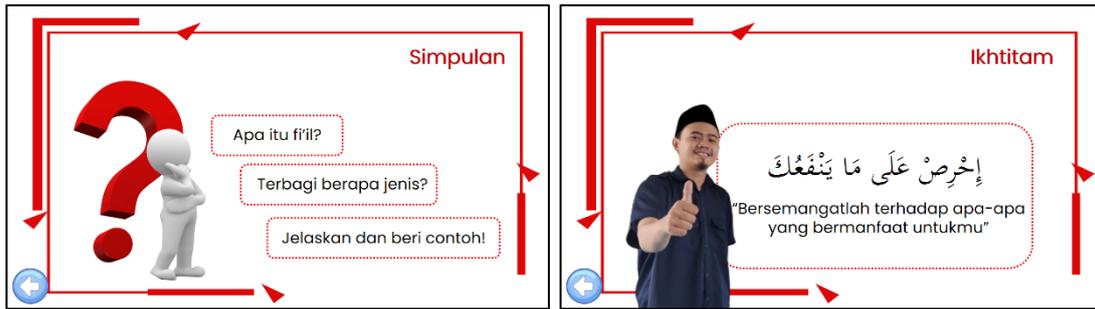
حاولُ مُجَدِّدًا

Tugas

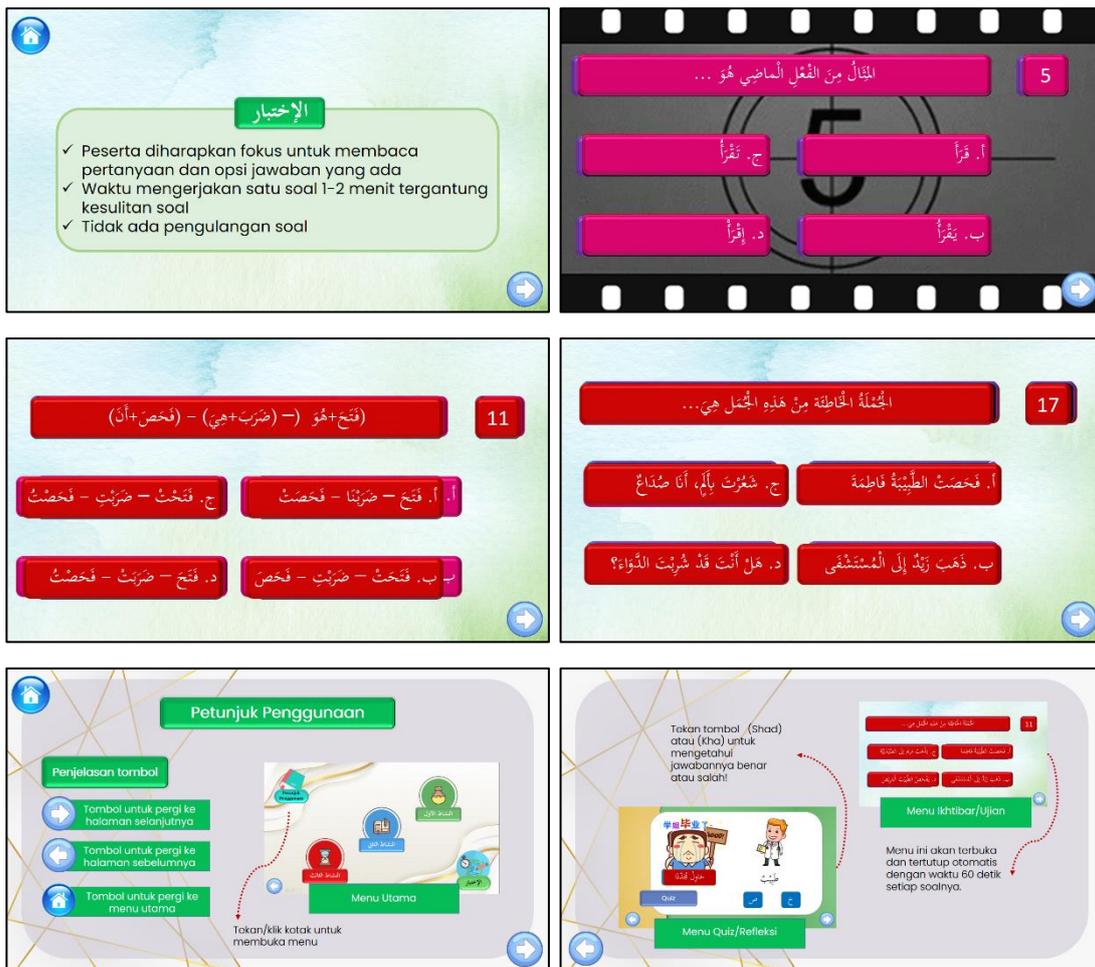
Buatlah mind map secara berkelompok terkait materi yang dipelajari hari ini!

Buat seestetik mungkin ☺





Gambar 4: Desain Awal Produk Pada Tampilan Menu “Kegiatan Ketiga/Evaluasi”



Gambar 5: Desain Awal Produk Pada Tampilan “Ujian” dan “Petunjuk Penggunaan”

Langkah selanjutnya, untuk menguji kelayakan dan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan, maka peneliti memberikan angket kepada dua ahli media pembelajaran

bahasa Arab yang merupakan dosen bahasa Arab di IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Berikut hasil rata-rata uji validasi dari para ahli:

Tabel 2. Skor Rata-rata Uji Validasi pada Aspek Tampilan

No.	Indikator	Skor Rata-rata	Kriteria
1	Penampilan media <i>powerpoint</i> menarik	4	Sangat Layak
2	Ketepatan pemilihan gambar	4	Sangat Layak
3	Ketepatan penggunaan <i>background</i>	3,5	Sangat Layak
4	Ketepatan pemilihan jenis font	4	Sangat Layak
5	Ketepatan ukuran huruf	2,5	Layak
6	Ketepatan dalam penempatan teks	4	Sangat Layak
7	Ketepatan penggunaan animasi	3,5	Sangat Layak
8	Ketepatan penggunaan audio/efek suara	3,5	Sangat Layak
9	Keterbacaan teks	3,5	Sangat Layak
10	Pemilihan warna dan komposisinya	4	Sangat Layak
Jumlah			36,5
Rata-rata			3,65
Kriteria			Sangat Layak

Tabel 3. Skor Rata-rata Uji Validasi Aspek Pemrograman

No.	Indikator	Skor Rata-rata	Kriteria
1	Terdapat petunjuk penggunaan media	3	Layak
2	Pengoperasian media mudah digunakan	4	Sangat Layak
3	Bahasa mudah dipahami	4	Sangat Layak
4	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	Sangat Layak
5	Media yang digunakan interaktif	3,5	Sangat Layak
6	Kesesuaian isi dengan tombol navigasi	4	Sangat Layak
Jumlah			22,5
Rata-rata			3,75
Kriteria			Sangat Layak

Tabel 4. Skor Rata-rata Uji Validasi pada Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skor Rata-rata	Kriteria
1	Media berisi kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran	4	Sangat Layak

2	Materi sesuai dengan tujuan yang diinginkan	4	Sangat Layak
3	Media berisi seluruh kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan	4	Sangat Layak
4	Kebenaran dan ketepatan isi (materi)	4	Sangat Layak
5	Materi ajar runtut dan sistematis	4	Sangat Layak
6	Media dapat mendorong siswa bekerjasama	4	Sangat Layak
7	Terdapat soal evaluasi atau latihan	4	Sangat Layak
8	Media mempermudah siswa dalam memperdalam materi	4	Sangat Layak
Jumlah		32	
Rata-rata		4	
Kriteria		Sangat Layak	

Tabel 5. Skor Rata-rata Uji Validasi pada Aspek Materi/Isi

No.	Indikator	Skor Rata-rata	Kriteria
1	Cakupan materi luas dan memadai	3,5	Sangat Layak
2	Kejelasan materi atau konsep	4	Sangat Layak
3	Bahasa mudah dipahami	4	Sangat Layak
4	Komposisi setiap slide	3,5	Sangat Layak
5	Petunjuk pemilihan menu	3	Layak
6	Petunjuk mengerjakan soal	3	Layak
7	Penyusunan soal latihan	3,5	Sangat Layak
8	Penggunaan jenis dan ukuran font	2,5	Layak
Jumlah			27
Rata-rata			3,375
Kriteria			Sangat Layak

Adapun komulatif data dari kualitas media pembelajaran berbasis *powerpoint* dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 6. Komulatif Hasil Validasi oleh Validator Media Pembelajaran

No.	Item Pertanyaan	Skor Rata-rata	Kriteria
1	Aspek Tampilan	3,65	Sangat Layak
2	Aspek Pemrograman	3,75	Sangat Layak
3	Aspek Pembelajaran	4	Sangat Layak
4	Aspek Materi/Isi	3,375	Sangat Layak
Jumlah		14,775	
Rata-rata		3,7	
Kriteria			Sangat Layak

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kriteria “Sangat Layak” baik pada aspek tampilan dengan skor rata-rata 3,65, aspek pemrograman dengan skor rata-rata 3,75, aspek pembelajaran dengan skor rata-rata 4, dan aspek materi dengan skor rata-rata 3,375. Hal ini menunjukkan bahwa media ini sudah layak dan sesuai untuk digunakan pada pembelajaran nahwu di kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Naili Fikriyyah (Fikriyah, 2017) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat

layak digunakan untuk pembelajaran di kelas. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi yang cukup tinggi dengan jumlah rata-rata mencapai 3,56 dengan kriteria “Sangat Baik.”

Selain data di atas terdapat juga beberapa saran dari validator untuk dilakukan perbaikan dari aspek-aspek yang divalidasi, adapun saran-saran perbaikan yang diberikan validator yaitu:

Tabel 6. Saran Perbaikan dari Validator Media Pembelajaran

No.	Aspek Kesalahan	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Tampilan	Ukuran font	Beberapa ukuran font harus diperbesar
2.	Pemrograman	Penggunaan bahasa	Pastikan lagi kebenaran penggunaan bahasa Arab
3.	Isi	Petunjuk Penggunaan	Pisahkan slide antara pemilihan menu dan penjelasan tombol

Data yang diperoleh dari validasi oleh validator media digunakan peneliti untuk perbaikan dan penyempurnaan terhadap media pembelajaran berbasis *powerpoint* pada pembelajaran nahwu kelas VIII di MTs Darul Hikam Cirebon yang sedang dikembangkan baik dari aspek materi/isi, pembelajaran, tampilan, dan pemrograman.

Langkah Keempat yaitu revisi produk, dilakukan setelah memperoleh data evaluasi, komentar dan saran dari validator media pembelajaran bahasa Arab sebagai landasan untuk merevisi produk sesuai dengan isian pada lembar evaluasi dan saran-saran perbaikan dari validator yang bersangkutan. Adapun hasil revisi dari saran perbaikan oleh kedua validator dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 6: Perbaikan Desain Pada Menu Kegiatan Pertama

Kata yang menunjukkan arti pekerjaan (masa lampau). Contoh : Pergi, Makan, Minum

Pola *jumlah fi'liyyah*
 فعل + فاعل + مفعول به
 فَحَصَّصْتُ الطَّيْبَةَ الْمَرِيضَ فَحَصَّصْتُ الْمَرِيضَ

Contoh fi'il madhi:
 طَبَّبْتُ - فَحَصَّصْتُ
 كَتَبْتُ - ضَرَبْتُ

Fi'il Madhi

Diakhiri

A AT TA TI TU NA

هُوَ ذَهَبَ	أَنْتَ ذَهَبْتَ	أَنْتَ ذَهَبْتِ	أَنَا ذَهَبْتُ
Dia (lk) telah pergi	Kamu (lk) telah pergi	Kamu (pr) telah pergi	Aku telah pergi
هِيَ ذَهَبَتْ	أَنْتَ ذَهَبْتِ	أَنَا ذَهَبْتُ	
Dia (pr) telah pergi	Kamu (pr) telah pergi	Aku telah pergi	

Latihan 1

Tuliskan fi'il madhi yang kamu dengar pada video berikut ini secara berkelompok!

Perhatikan dan arkan baik-baik dialog yang akan ditampilkan!



Gambar 7: Perbaikan Desain Pada Menu Kegiatan Kedua

Petunjuk Penggunaan

Penjelasan tombol

- Tombol untuk pergi ke halaman selanjutnya
- Tombol untuk pergi ke halaman sebelumnya
- Tombol untuk pergi ke menu utama

Menu Utama

Terdapat lima menu utama yaitu :
 Aktifitas 1 (Pembukaan), Aktifitas 2 (Kegiatan inti), Aktifitas 3 (Penutup), Ujian, dan Petunjuk Penggunaan

Tekan/klik kotak untuk membuka menu

Menu Khtibar/Ujian

11

Menu ini akan terbuka dan tertutup otomatis dengan waktu 60 detik setiap soalnya.

Menu Quiz/Refleksi

Tekan tombol (Shad) atau (kha) untuk mengetahui jawaban yang benar dan yang salah!

Gambar 8: Perbaikan Desain pada Menu Petunjuk Penggunaan

Langkah terakhir adalah uji coba lapangan. Uji coba ini dilakukan pada kelas VIII-A dengan melibatkan 30 peserta didik dengan kemampuan peserta didik yang beragam. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan produk setelah melalui uji validitas dan revisi desain dari media yang dikembangkan.

Sebelum uji coba lapangan, peneliti telah memberikan soal-soal berupa pilihan ganda berkaitan dengan materi *fi'lul madhi wal jumlah fi'liyyah* kepada peserta didik, hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik sebelum dilakukan perlakuan menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti.

Uji coba lapangan ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan yang diikuti oleh 30 peserta didik kelas VIII-A MTs Darul Hikam Cirebon. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 12 Mei 2022 dengan sub pokok bahasan *fi'lul madhi wal jumlah fi'liyyah*. Sementara itu, pertemuan kedua dilakukan pada hari Sabtu, 14 Mei 2022 yang dilakukan pada penyelesaian pertanyaan evaluasi yang sudah disediakan pada soal *post-test*.

Setelah dilakukan *pre-test* dan *post-test* pada peserta didik kelas VIII A MTs Darul Hikam Cirebon, selanjutnya data akan dianalisis untuk mengetahui peningkatan pemahaman para peserta didik. Adapun skor hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Data Hasil Pre-test dan Post-test

No	Nama	Hasil Belajar Nahwu	
		Sebelum Menggunakan Powerpoint (X)	Setelah Menggunakan Powerpoint (Y)
1	Adzra Rana Putri Siami	47	59
2	Ahmad Kautsar	24	53
3	Aldi Aziz Faidlurrahman	59	71
4	Ali Mustafa	41	82
5	Anindita Putri Cahyani	71	71
6	Azka Aqila S.	59	59
7	Dina Nabila	47	65
8	Ellena Putri Dunya	35	82

9	Farrel Rosyid Priatna	47	71
10	Haiza Rahma K	41	76
11	Jassie Aulia	53	76
12	Jovita Zahra Maulia Putri	35	59
13	Kania S.A	59	88
14	Keandre	53	71
15	Khumaira Anisa R	59	76
16	M. Bhilal Ath-Thariq	41	88
17	Muhammad Azka Al-Faridzi	35	47
18	Muhammad Dandy	35	82
19	Muhammad Farrel Arkaan	47	71
20	Muhammad Noval Hadi	53	65
21	Nabila Laila Azzakiyah	82	100
22	Nada Fitriyah N.F	53	71
23	Raffi Febrianto Pratama	29	82
24	Raif Jibril Anthonijsz	53	76
25	Rayhan Saultan Johansyah	47	65
26	Rizki Hari Maulana	65	71
27	Syakira	29	59
28	Zahra Salsabila	35	53
29	Zaskia Assya Octaviana Putri	82	94
30	Zoyya Poetri S	47	65
Rata-rata		49	72
Skor Tertinggi		82	100
Skor Terendah		24	47

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* baik pada skor tertinggi, skor terendah, dan rata-rata. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara pemahaman nahwu siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint*. Hal ini juga menunjukkan bahwa media *powerpoint* mampu membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan pendapat Pribadi, bahwa media *powerpoint* ini bersifat fleksibel untuk dikombinasikan dengan bentuk tayangan atau media lain. Seorang penyaji dan guru dapat menciptakan serangkaian slide presentasi yang tidak hanya menarik perhatian

siswa, tetapi juga dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang terdapat di dalamnya (Pribadi, 2017, p. 104). Hal ini dikuatkan oleh pendapat Arsyad yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran termasuk *powerpoint* akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Arsyad, 2011, p. 15)

Setelah mengetahui skor hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* pada pembelajaran nahwu, langkah selanjutnya akan dilakukan analisis dengan perhitungan statistik untuk mengetahui perbedaan antara keduanya dengan menggunakan rumus “t” tes:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^d}{n(n-1)}}$$

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat perbedaan antara hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran nahwu sebelum dan sesudah menggunakan media *powerpoint* maka peneliti melakukan langkah-langkah berikut:

1. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah membuat tabel penolong dengan mencari rata-rata skor *Gian* atau *d* (selisih skor pre-test dan post-test dari setiap subjek), dan kuadrat deviasi skor *gian* terhadap rata-rata (Xd^2). Berikut adalah hasil perhitungan yang diperoleh:

Tabel 7. Perhitungan untuk memperoleh thitung

No	Nama Siswa	Hasil Belajar Nahwu		D (Y-X)	Xd (D-Md)	Xd ²
		X	Y			
1	Adzra Rana Putri Siami	47	59	12	-10,38	117,29
2	Ahmad Kautsar	24	53	29	6,17	38,07
3	Aldi Aziz Faidlurrahman	59	71	12	-10,83	117,29
4	Ali Mustafa	41	82	41	18,17	330,15
5	Anindita Putri Cahyani	71	71	0	-38,22	521,21
6	Azka Aqila S.	59	59	0	-38,22	521,21
7	Dina Nabila	47	65	18	-38,4	23,33
8	Ellena Putri Dunya	35	82	47	24,17	584,19
9	Farrel Rosyid Priatna	47	71	24	1,17	1,37

10	Haiza Rahma K	41	76	35	12,17	148,11
11	Jassie Aulia	53	76	23	0,17	0,03
12	Jovita Zahra Maulia Putri	35	59	24	1,17	1,37
13	Kania S.A	59	88	29	6,17	38,07
14	Keandre	53	71	18	-4,38	23,33
15	Khumaira Anisa R	59	76	17	-5,83	33,99
16	M. Bhilal Ath-Thariq	41	88	37	24,17	584,19
17	Muhammad Azka A.	35	47	12	-10,83	117,29
18	Muhammad Dandy	35	82	47	24,17	584,19
19	Muhammad Farrel A.	47	71	23	1,17	1,37
20	Muhammad Noval Hadi	53	65	12	-10,83	117,29
21	Nabila Laila Azzakiyah	82	100	18	-4,83	23,33
22	Nada Fitriyah N.F	53	71	18	-4,83	23,33
23	Raffi Febrianto Pratama	29	82	53	30,17	910,23
24	Raif Jibril Anthonijsz	53	76	23	0,17	0,03
25	Rayhan Saultan J.	47	65	18	-4,84	23,33
26	Rizki Hari Maulana	65	71	6	-16,83	383,25
27	Syakira	29	59	30	7,17	51,41
28	Zahra Salsabila	35	53	18	-4,83	23,33
29	Zaskia Assya Octaviana P.	82	94	12	-10,83	117,29
30	Zoyya Poetri S	47	65	18	-4,38	23,33
Jumlah				685		5382,17
Md/Rata-rata ($\Sigma D/N$)				22,83		

2. Setelah diketahui nilai Md sebesar 22,83, dan nilai X_d^2 sebesar 5382,17, selanjutnya menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesa nihil yang menyatakan bahwa diantara dua buah variabel tidak terdapat perbedaan yang signifikan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^d}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{22,83}{\sqrt{\frac{5.382,17}{30(29)}}} = \frac{22,83}{\sqrt{\frac{5.382,17}{870}}}$$

$$t = \frac{22,83}{\sqrt{6,186}} = \frac{22,83}{2,48} = 9,20$$

Dari perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} adalah 9,20.

3. Untuk memberikan interpretasi terhadap t_o , maka peneliti harus menetapkan *degrees of freedom* (df) atau derajat kebebasan (db), dengan rumus sebagai berikut:

$$df \text{ atau db} = N-1 = 30-1=29$$

Dengan df atau db sebesar 29 selanjutnya dikonsultasikan pada table nilai "t" baik pada taraf signifikansi 5% maupun pada taraf signifikansi 1%.

4. Dengan df atau db sebesar 29 diperoleh harga kritik "t" atau t_{table} pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,04, sedangkan pada taraf signifikansi 1% sebesar 2,76.

Dengan membandingkan besarnya "t" yang diperoleh dalam perhitungan ($t_o = 9,20$) dan besarnya "t" yang tercantum pada table nilai "t" ($t_{tes} 5\% = 2,04$ dan $t_{tes} 1\% = 2,76$) maka dapat diketahui bahwa t_o lebih besar dari pada t_{table} ; yaitu : $2,04 < 9,20 > 2,76$.

Karena t_o lebih besar dari pada t_{table} maka hipotesa nihil (H_o) yang diajukan sebelumnya ditolak, maka artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan pemahaman nahwu peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* dengan pemahaman nahwu peserta didik sebelum menggunakan *powerpoint*. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hidayah (Hidayah: 2019) bahwa media *powerpoint* berpengaruh terhadap hasil belajar atau peningkatan pemahaman siswa. Hal ini dilihat dari hasil pre-test yang memiliki rata-rata 63.64 dan hasil post-test rata-rata 81,36.

Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* untuk pembelajaran nahwu menggunakan desain pengembangan model Borg & Gall. Model ini dibatasi menjadi 6 tahapan dari sepuluh tahapan yaitu: Analisis Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Awal, Validasi Desain, Revisi Desain, dan Uji Coba Produk. Penelitian ini telah melalui tahap pengembangan yang telah diujikan kepada ahli media pembelajaran bahasa Arab oleh peneliti. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* untuk pembelajaran nahwu kelas VIII di MTs Darul Hikam Cirebon layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi dua pakar media dengan dengan skor rata-

rata 3,65 pada aspek tampilan, 3,75 pada aspek pemrograman, 4 pada aspek pembelajaran, dan 3,375 pada aspek materi. Dari hasil validasi para ahli dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan layak digunakan dan cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran nahwu di kelas. Media yang dikembangkan juga dianggap efektif untuk digunakan dalam pembelajaran nahwu. Hal ini ditunjukkan dari hasil pre-test dengan rata-rata 47, dan hasil post-test dengan rata-rata 72. Kemudian berdasarkan perhitungan t, diperoleh nilai t_0 lebih besar dari pada t_{tabel} , yaitu: $2,04 < 9,20 > 2,76$. Karena t_0 lebih besar dari pada t_{tabel} maka hipotesa nihil (H_0) yang diajukan sebelumnya ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan pemahaman belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* dengan pemahaman belajar peserta didik sebelum menggunakan *powerpoint*.

Daftar Pustaka

- Abd Wahab Rosyidi, M. N. (2011). *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press.
- Ahmadi, R. (2017). *Pengantar Pendidikan : Asas dan Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo.
- Chatib, M. (2019). *Gurunya Manusia : Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*. Bandung: Kaifa.
- Danim, S. (2011). *Pengantar Kependidikan : Landasan, Teori, dan 234 Metafora Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Emzir. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafinda Persada.
- Hardani, d. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Haryanto. (2015). *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hasbullah. (2015). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Hidayah, N. (2019) *Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Smp Anak Bangsa Kecamatan Rappocini Makassar*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Indriyanti, R. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Penyesuaian makhluk Hidup Terhadap Lingkungan Untuk Siswa kelas V SDN Depok 1*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

- Junaedi, M. (2017). *Paradigma Baru Filsafat Pendidikan Islam*. Depok: Kencana.
- KEMENAG. (2019). *KMA No. 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab Pada Madrasah*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam KEMENAG.
- Mahmud, M. E. (2020). *Teknologi Pendidikan (Konsep Dasar dan Aplikasi)*. Samarinda: Mulawarman University Press.
- Mudlofir, A. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif : Dari Teori Ke Praktik*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Nata, A. (2017). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurtresnaningsih, I. (2018). Problematika Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Serta Upaya Dalam Menanggulangnya. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, 18-29.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sa'adah, N. (2019). Problematika Pembelajaran Nahwu bagi Tingkat Pemula Menggunakan Arab Pegon. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 15-32.
- Sandu Siyoto, A. S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman: Literasi Media Publishing.
- Sanjaya, W. (2005). *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri.
- Sudjana, N. (1989). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Taufiq, W. (2018). *Metode Penelitian Bahasa Arab*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Widoyoko. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.