

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN MENGGUNAKAN
MICROSOFT POWERPOINT PADA MATA
PELAJARAN BAHASA ARAB**

¹Retnowati Satyaningrum*; ²Dwi Surya Atmaja

¹²Institut Agama Islam Negeri Pontianak, Pontianak, Indonesia

*retnowatisatyan@gmail.com

Abstract: This development research aims to (1) develop multimedia interactive-based learning using *Microsoft Power Point* in Arabic subjects in class VII (2) find out the feasibility of multimedia interactive-based learning based on the the media experts, material experts, and students. The method used in this study is research and development using ADDIE model, namely *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. This research was conducted at Islamic Middle School 3 of Mempawah at Class 7 with 36 students. The data used are qualitative and quantitative. The results are (1) The first stage of analysis includes needs analysis, facility availability analysis, and problem analysis. The *design* stage includes the creation of a *flowchart*. The *development* stage includes making learning media, *alpha testing* or conducting reviews from experts, and revisions. The *implementation* stage includes *beta testing* involving 36 students, (2) the results from material expert assessment received a score of 84.44% with the category "Very Good". The results from media experts got a score of 85.63% with the category "Very Good". The evaluation results from students got a score of 98.11% with the category "Excellent". And the mean result from the data above got a score of 86.39% with categories "Excellent" and "Not Revised". Thus, multimedia-based interactive learning media using *Microsoft Power Point* in Arabic subjects is worthy of use as a learning medium in Arabic subjects in class VII.

Keywords: *Multimedia, Microsoft Power Point, Arabic, ADDIE, R&D*

ملخص: يهدف بحث التطوير هذا إلى (1) تطوير الوسائل التعليمية التفاعلية على الوسائط المتعددة باستخدام *Microsoft PowerPoint* في درس اللغة العربية بالموضوع يوميات الأسرة في الصف السابع (2) معرفة ملائم الوسائل التعليمية التي تم تطويرها بناء على تقييم خبراء الإعلام وخبراء المواد والطلاب.

الطريقة المستخدمة في هذه الدراسة هي البحث والتطوير يستخدم هذا البحث نموذج ADDIE، وهو التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. أجري هذا البحث في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية 3 ممباواه. نتائج البحث والتطوير (1) تتم عملية البحث التنموي هذه على عدة مراحل نموذج ADDIE. (2) حصلت نتائج تقييم خبير المواد على درجة 84.44% مع فئة "جيد جدا". حصلت نتائج التقييم من خبراء الوسائل على درجة 85.63% مع فئة "جيد جدا". حصلت نتائج التقييم من الطلاب على درجة 98.11% مع فئة "ممتاز". وحصل متوسط النتيجة من البيانات على درجة 86.39% مع فئات الأهلية "ممتاز" و "غير مراجع".

الكلمات المفتاحية: الوسائط المتعددة التفاعلية، *Microsoft PowerPoint*، العربية، ADDIE، البحث والتطوير.

Pendahuluan

Bahasa Arab adalah bahasa asing karena bukan merupakan bahasa pergaulan sehari-hari. Bahasa Arab biasa digunakan sebagai alat komunikasi sehari-hari bahkan digunakan sebagai pengantar pelajaran, serta memiliki ciri khas yang tidak dimiliki oleh bahasa lain dalam berbagai aspek. Bagi masyarakat Indonesia bahasa Arab bukan hanya sebagai bahasa asing tetapi juga menyinggung tanah keagamaan yang tampak pada pesan-pesan Illahi dalam Al-Qur'an, hadist, karya monumental ulama dan berbagai kegiatan ritual. Bahasa Arab merupakan bahasa Al-Qur'an. Dengan demikian, bahasa Arab sangat dibutuhkan oleh semua umat Islam untuk membaca dan memahami Al-Qur'an serta mengetahui berbagai perintah dan larangan Allah, serta hukum-hukum syariah lainnya.

Multimedia yang merupakan salah satu produk dari kemajuan tersebut, memberikan berbagai macam pilihan sesuai dengan minat para penggunanya. Aliba'ul Chusna¹ dalam artikelnya menuliskan Yusring Sanusi Baso mengartikan multimedia sebagai media yang menggabungkan dua atau

¹ Aliba'ul Chusna, "PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS MULTIMEDIA," *Cendekia Vol. 10 No. 2 Desember 2012* 10 (2012).

lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, video, dan animasi. Sedangkan Yusuf hadi Miarso mengartikan multimedia sebagai kumpulan bahan ajar yang dipadukan, dikombinasikan, dan dipaketkan ke dalam bentuk modul yang disebut sebagai “kit” dan dapat digunakan untuk belajar mandiri secara individu maupun kelompok tanpa harus didampingi oleh pendidik. Berdasarkan dua pengertian tersebut.

Berdasarkan pra penelitian yang peneliti lakukan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Mempawah, diperoleh informasi bahwa peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dari pra penelitian tersebut peneliti berasumsi bahwa ada dua faktor yang menyebabkan masalah terjadi diantaranya faktor internal yang meliputi kurangnya motivasi dan minat peserta didik dalam belajar. Sedangkan faktor eksternal misalnya pada peralatan atau fasilitas kurang mendukung, metode yang digunakan kurang bervariasi, kemampuan seorang guru dalam mengelola kelas sangat kurang. Sedikitnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Serta kurangnya inovasi dari guru untuk memanfaatkan teknologi yang telah disediakan oleh pihak sekolah. Sehingga proses pembelajaran menjadi tegang dan membosankan.

Untuk mengatasi permasalahan kurang menariknya penggunaan media pembelajaran yang digunakan, dapat dikaji melalui fokus penelitian berikut: (1) bagaimana desain media pembelajaran berbasis multimedia yang akan dikembangkan menggunakan model ADDIE dalam pembelajaran bahasa Arab materi يوميات الأسرة pada kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Mempawah? (2) bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia yang akan dikembangkan menggunakan model ADDIE dalam pembelajaran bahasa Arab materi يوميات الأسرة pada kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Mempawah?

Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

Novia Lestari² dalam karya ilmiahnya menuliskan di dalam bukunya multimedia adalah gabungan berbagai media (format file) dari teks, suara, citra, maupun video. Dari gabungan media tersebut diintegrasikan ke dalam computer untuk disimpan kemudian diolah dan disajikan secara bersamaan.

Menurut kegunaannya, jenis multimedia pembelajaran ada 2, yaitu: (2) Multimedia sebagai sarana presentasi pembelajaran, dimana multimedia dijadikan sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dan tidak menggantikan guru secara keseluruhan. Berupa pointer-pointer materi yang disajikan (*explicit knowledge*) dan bisa saja ditambahi dengan *multimedia linear* berupa film dan video untuk memperkuat pemahaman siswa. Dapat dikembangkan dengan software presentasi seperti: *Microsoft PowerPoint*, *Preezy*, *Powtoon*, dsb. (b) Multimedia sebagai sarana pembelajaran mandiri, berupa software pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri alias tanpa bantuan guru. Multimedia pembelajaran mandiri harus memadukan *explicit knowledge* (pengetahuan tertulis yang ada di buku, artikel, dsb) dan *tacit knowledge* (*know how*, *rule of thumb*, pengalaman guru). Karena menggantikan guru harus ada fitur *assessment* untuk Latihan, ujian dan simulasi termasuk tahapan pemecahan masalahnya. Untuk level yang kompleks dapat menggunakan software semacam *Macromedia Flash* atau *Adobe Flash*, *Swishmax*, dll.

Media Pembelajaran Interaktif Dengan *Microsoft PowerPoint*

Novia Lestari³ dalam karya ilmiahnya menuliskan *Microsoft PowerPoint* merupakan salah satu perangkat lunak yang sering digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran sederhana namun tetap menarik. Hal ini ditunjang lewat menu-menu yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan lebih

² Novia Lestari, *MEDIA PEMBELAJARAN Berbasis MULTIMEDIA Interaktif*, ed. Andriyanto (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2019), <https://books.google.co.id/books?id=Rsr5DwAAQBAJ>.

³ Lestari.

menyenangkan. Kusuma, dkk⁴ menulis *Microsoft PowerPoint* adalah software yang dipakai untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide yang bisa dibuat dalam bentuk tulisan, diagram, grafik dan lain-lain. Dengan bantuan software tersebut, seseorang bisa membuat bentuk presentasi professional dengan mudah dimana presentasi tersebut dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran sesuai kebutuhannya. *Microsoft PowerPoint* menampilkan berbagai alat pengeditan seperti transisi, animasi, gambar, video, audio, hyperlink, diagram, table, grafik dan lain-lain. Dalam sejarahnya, *PowerPoint* seakan-akan telah menjadi program standar untuk presentasi.⁵

Menurut Daryanto (2016) yang dikutip oleh Dewi, dkk⁶ *PowerPoint 2019* adalah salah satu program aplikasi *microsoft office* yang digunakan untuk presentasi melalui tampilan *slide* adalah *PowerPoint 2019*. Aplikasi ini cukup populer di kalangan professional maupun amatir seperti pelajar. Fitur dalam *PowerPoint 2019* yang menarik dan canggih memudahkan membuat presentasi. Template yang tersedia pun lebih bervariasi. *PowerPoint* adalah produk program dengan basis multimedia. Aplikasi ini tergabung dalam paket program *microsoft office*. Program ini digunakan untuk menyampaikan presentasi yang bisa digunakan perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, melalui kelengkapan fiturnya, *PowerPoint* bisa menjadi media komunikasi yang menarik.

Fungsi dan Manfaat Microsoft PowerPoint

Menurut Dewi, dkk⁷ *PowerPoint* memiliki fungsi dan kegunaan seperti berikut:

- 1) Memberi kemudahan pengguna dalam pembuatan dan penyajian materi yang akan disampaikan

⁴ G S M Kusuma, M Candra, and L Agusria, *APLIKASI KOMPUTER DALAM BISNIS (Microsoft Excel Dan Microsoft Power Point)* (Ahlimedia Book, 2020), <https://books.google.co.id/books?id=drgDEAAAQBAJ>.

⁵ Kusuma, Candra, and Agusria.

⁶ Ika Parma Dewi, Rani Sofya, and Asrul Huda, *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*, ed. Tim Editor UNP Press (Padang: UNP PRESS, 2021), https://books.google.co.id/books?id=%5C_dZbEAAAQBAJ.

⁷ Dewi, Sofya, and Huda.

- 2) Memberi *audience* kemudahan dalam pemahaman materi, karena pada dasarnya berisi point-point dan kesimpulan-kesimpulan suatu materi
- 3) Membuat kesan dalam penyajian materi dengan menambahkan gambar, video, animasi
- 4) Bisa digunakan untuk membuat gambar, animasi, dan logo dengan fitur *Shape, Animation Transition, Animation Panel, dsb.*
- 5) Memberikan kemudahan dalam membuat *slide* presentasi karena sudah tersedia template bawaan yang menarik. Selain itu, *slide PowerPoint* juga dapat diunduh di internet dan dapat langsung digunakan.
- 6) Salinan *file Microsoft PowerPoint* berupa *softcopy* yang membuat kita tidak perlu khawatir kehilangan berkas.

Metode

Sugiyono⁸ dalam bukunya menuliskan agar tujuan penelitian dapat tercapai dengan terarah dan sistematis maka diperlukan sebuah metodologi yang sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah diajukan untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini digunakan metode R&D penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

بحسب عاصم (Asim) نقلا عن د. محمد يوسف هدايت⁹ في رسالته قال إن البحث

التطويري في مجال التعليم هو التطوير الذي يتم استخدامها للتطوير والتحقيق من صحة المنتجات لعملية التعلم.

Model pengembangan media pembelajaran ini menggunakan ADDIE (*Analyze, Design, Development and Implementation, Evaluation*).

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi Dengan Metode R&D* (Bandung: Penertbit Alfabeta, 2017).

⁹ Mohammad Yusuf Hidayat, "تطوير مواد تعليم اللغة العربية في ضوء المنهج على مستوى الوحدة التعليمية" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2010).

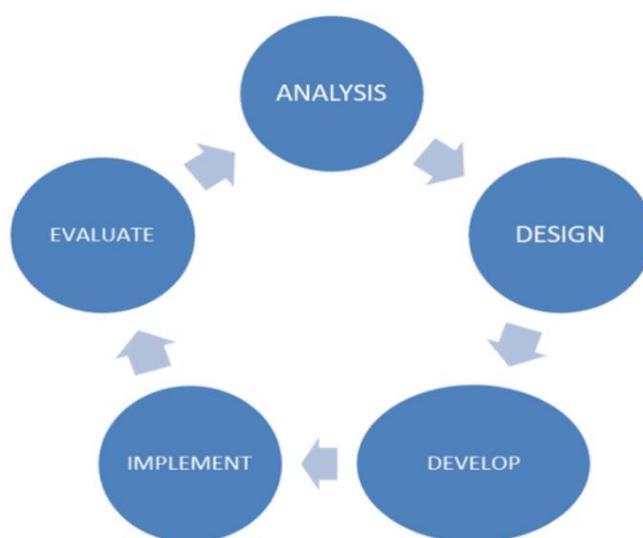
Subjek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas VII di MTs Negeri 3 Mempawah. Peneliti akan menguji media yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Kemudian siswa mengisi angket evaluasi terkait media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

Model Penelitian

Menurut Sezer dkk (2013) yang dikutip oleh Yudi Hari Rayanto dan Sugianti¹⁰ menyatakan bahwa ADDIE Model *is the systems approach imploes an analysis of how its components intertach with each other and requires coordination of all phases*. Sezer menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada. Seperti gambar berikut:

Gambar 1 Prosedur R&D Model ADDIE



Sumber: Yudi Hari Rayanto dan Sugianti

Kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan menggunakan model ADDIE dapat dirangkum pada tabel 2:

¹⁰ Y H Rayanto, T Rokhmawan, and M.Z.A.S. Maulana, *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI \& PRAKTEK* (Lembaga Academic \& Research Institute, 2020), <https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ>.

Tabel 1 Rangkuman R&D model ADDIE

Tahap pengembangan	Kegiatan
Analysis	<ol style="list-style-type: none"> 1) Analisis kebutuhan pengguna yaitu siswa 2) Analisis ketersediaan sumberdaya seperti software, pemrogram, infrastruktur, 3) Analisis permasalahan di lapangan 4) Kajian literatur (teori, penelitian lain, komponen sistem, content, kriteria keberhasilan) 5) Analisis karakteristik system
Design	<ol style="list-style-type: none"> 1) Desain instruksional 2) Diagram alir (flowchart): diagram proses yg menggambarkan urutan jalannya program 3) Penyusunan storyboard <ul style="list-style-type: none"> • Visualisasi skrip/skenario • Rancangan tampilan program/interface • Komponen multimedia • Elemen navigasi dan pendukung
Develop	<ol style="list-style-type: none"> 1) Prototipe komponen multimedia Animasi dan simulasi Images, Sound, Video 2) Programming/authoring/integrating Macromedia Flash Macromedia Authorware Learning Management System

Implementation	<ol style="list-style-type: none"> 1) Distribusi CD/DVD Web 2) Instalasi petunjuk instalasi dipastikan software dapat berjalan di tempat evaluator dan user 3) Sosialisasi petunjuk penggunaan dipastikan evaluator dan user dapat menggunakan
Evaluate	<ol style="list-style-type: none"> 1) <i>Ongoing evaluation</i>: evaluasi terus menerus pada tiap komponen, tiap tahap, dalam proses, tanpa form 2) Alpha testing: oleh expert, mencari error, fungsionalitas, gunakan form, revisi 3) Beta testing: final tes oleh user/group user, amati user, interview, revisi 4) Learner assessment: mengetahui efektivitas, pretes-posttest 5) Environment evaluation: dampak

Sumber: Herman Dwi Suryono (2012) dalam Endang Mulyatiningsih

Hasil dan Pembahasan

Analyze (Analisis)

Analisis yang dilakukan meliputi: (1) analisis kebutuhan pengguna (user) yaitu siswa, (2) analisis ketersediaan fasilitas seperti proyektor, (3) analisis permasalahan di lapangan.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemahiran peserta didik. Dengan demikian peneliti mengembangkan media

pembelajaran *PowerPoint* yang dirasa akan dapat menghilangkan kejenuhan peserta didik saat mempelajari mata pelajaran bahasa Arab. Media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* merupakan media yang akan memberikan variasi pada proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik. *PowerPoint* interaktif mampu menampilkan tayangan animasi, gambar, teks, dan suara sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami.

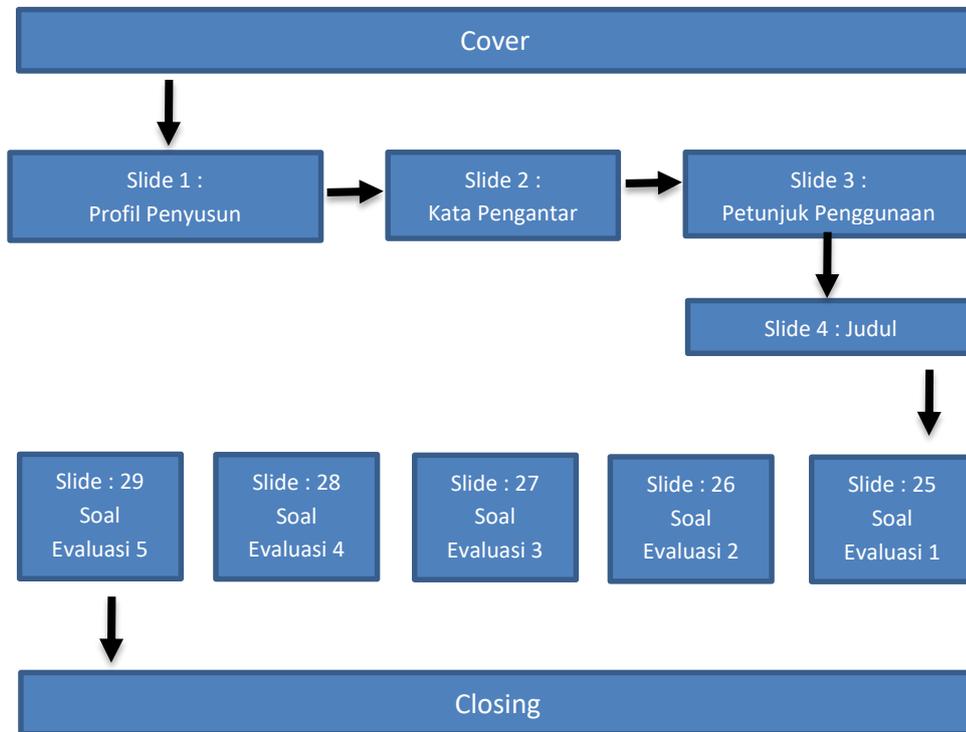
Analisis ketersediaan fasilitas dilakukan untuk mengetahui fasilitas yang tersedia di sekolah tersebut. Fasilitas yang ada akan menjadi pertimbangan peneliti untuk menentukan bentuk pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan. Setelah melakukan analisis ketersediaan, fasilitas sekolah yang tersedia di sekolah ada proyektor, speaker, dan lain-lain. Peneliti berfokus pada proyektor sebagai fasilitas yang akan digunakan dalam pengimplementasian media pembelajaran yang dikembangkan.

Analisis permasalahan di lapangan dilakukan untuk mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini. Setelah melakukan analisis permasalahan di lapangan diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini dalam proses pembelajaran bahasa Arab masih terbilang kurang menarik. Hanya menyediakan teks, tidak terdapat animasi yang menjelaskan materi, tidak ada gambar yang menggambarkan keadaan sebenarnya sesuai teks, serta tidak terdapat suara bacaan yang benar. Kemudian dari segi bahasa, masih banyak terdapat penulisan yang tidak sesuai dengan kaidah bahasa Arab.

Design (Desain)

Tahap desain ialah tahap perancangan kerangka media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Perancangan produk pada tahap ini tidak terlepas dari hasil analisis kebutuhan sebelumnya. Tahap ini dijabarkan dalam bentuk *flowchart* untuk mempermudah dalam penggambaran desain dari media pembelajaran yang ingin dikembangkan.

Bagan 1. *FlowChart* Perancangan Pengembangan Media



Development (Pengembangan)

a) Pembuatan Media

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint*. Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Microsoft PowerPoint* dilihat dari segi desain dan segi materi yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah.

b) Validasi Ahli

Tahap ini termasuk kedalam *Alpha Testing*, yaitu uji coba awal yang dilakukan oleh para ahli dengan menggunakan angket. Dalam mengembangkan media pembelajaran diperlukannya validasi dari para ahli (*expert judgement*) untuk melakukan validasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan respon validator ahli materi dan ahli media, didapati bahwa materi yang digunakan dalam media perlu dikembangkan sesuai dengan konteks. Kemudian angka yang digunakan harus berupa tulisan angka arab.

c) Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah media pembelajaran dievaluasi oleh ahli media dan ahli materi. Komentar dan saran perbaikan yang diberikan oleh validator digunakan sebagai bahan kajian perbaikan produk. Setelah produk direvisi sesuai komentar dan saran dari validator, maka produk siap diuji cobakan kepada siswa.

Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan atau *Beta Testung*, yaitu uji coba lapangan yang dilakukan oleh peneliti dengan siswa. Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas VII C MTs. Negeri 3 Mempawah yang berjumlah 36 siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan di uji coba kan dua kali di lapangan. Uji coba lapangan ini menghasilkan data respon peniliasian siswa terhadap media yang dikembangkan. Data ini selanjutnya dianalisis untuk mengetahui hasil respon penilaian media pembelajaran menurut siswa pada uji coba lapangan.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap ini dilakukan berdasarkan tahapan implementasi atau *Beta Testing*. Pada tahap evaluasi ini dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan pengguna yakni respon siswa yang diberikan selama tahap implementasi.

Berdasarkan hasil tanggapan peserta didik, didapati bahwa peserta didik sangat tertarik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Media sudah bagus dan sangat menarik. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan sudah terbilang layak dan tidak perlu direvisi lagi.

Analisis Data

1. Persentase

Hasil dari pengolahan data validasi ahli media dan ahli materi untuk media pembelajaran *PowerPoint* ditampilkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2 Persentase Validator Ahli Media

Kode Responden	Jumlah	Skor Max	%	%Rata2	Ket
Validator 1	33	45	73,33	84,44	Sangat Baik
Validator 2	43	45	95,56		

Berdasarkan Tabel 6 diketahui bahwa persentasi dari validator 1 adalah 73,33%, kemudian dari validator 2 adalah 95,56%. Rata-rata dari kedua validator adalah 84,44% dengan kriteria kelayakan “Sangat Baik”.

Tabel 3 Persentase Validator Ahli Materi

Kode Responden	Jumlah	Skor Max	%	%Rata2	Ket
Validator 1	71	80	88,75	85,63	Sangat Baik
Validator 2	66	80	82,50		

Berdasarkan Tabel 7, diketahui bahwa persentasi dari validator 1 adalah 88,75%, kemudian dari validator 2 adalah 82,50%. Dan rata-rata dari kedua validator adalah 85,63% dengan kriteria kelayakan “Sangat Baik”.

Tabel 4 Persentase Respon Siswa

Kode Responden	Jumlah	Skor Max	%	%Rata2	Ket
Validator 1	71	80	88,75	85,63	Sangat Baik
Validator 2	66	80	82,50		

Berdasarkan Tabel 8, diketahui bahwa jumlah siswa yang mengisi angket respon berjumlah 36 siswa. Jumlah dari seluruh respon siswa adalah 883 dengan skor maksimal 900. Kemudian persentase rata-ratanya adalah 98,11% dengan kategori “Sangat Baik”.

Mean

Uji mean dilakukan untuk mencari nilai rata-rata dari hasil keseluruhan data yang telah diolah. Guna mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 5 Pesentase Kelayakan

Ahli Media	Ahli Materi	Siswa	Mean
84,44%	85,63%	98,11%	86,39%

Berdasarkan Tabel 9, diketahui bahwa hasil rata-rata (*mean*) dari data yang diolah adalah 86,39% dengan kriteria kelayakan “Sangat Baik” dan “Tidak Revisi”

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis data dapat disimpulkan bahwa (1) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia menggunakan *PowerPoint* Proses penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan sesuai model ADDIE. Tahapan pertama yaitu *analysis* meliputi analisis kebutuhan, analisis ketersediaan fasilitas, dan analisis permasalahan. Tahap *design* meliputi pembuatan *flowchart*. Tahap *development* meliputi pembuatan media pembelajaran, *alpha testing* atau melakukan review dari para ahli, dan revisi. Tahap *implementation* meliputi *beta testing* yang melibatkan 36 siswa, (2) Kelayakan media yang dikembangkan setelah di validasi oleh para ahli (*expert judgement*) dari dua validator ahli media dengan rata-rata 84,44% dan dua ahli validator materi dengan rata-rata 86% yang berarti media pembelajaran interaktif berbasis multimedia menggunakan *PowerPoint* yang dikembangkan masuk dalam kategori kelayakan “Sangat Baik” dan “Tidak Revisi”. Respon siswa pada media pembelajaran interaktif berbasis multimedia menggunakan *PowerPoint* yang dikembangkan memperoleh hasil persentase sebesar 89,11% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Sehingga respon peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis multimedia menggunakan *PowerPoint* yang dikembangkan sangat menarik perhatian dan mampu meningkatkan minat belajar

peserta didik dengan variasi dan animasi gambar yang berwarna. Rata-rata akhir dari semua hasil persentase data yang ada didapati hasil sebesar 86,39% yang berarti media pembelajaran interaktif berbasis multimedia menggunakan *PowerPoint* yang dikembangkan masuk kedalam kategori kelayakan “Sangat Baik” dan “Tidak Revisi”.

Daftar Pustaka

- Chusna, Aliba'ul. “PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS MULTIMEDIA.” *Cendekia Vol. 10 No. 2 Desember 2012* 10 (2012).
- Dewi, Ika Parma, Rani Sofya, and Asrul Huda. *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. Edited by Tim Editor UNP Press. Padang: UNP PRESS, 2021.
https://books.google.co.id/books?id=%5C_dZbEAAAQBAJ.
- Kusuma, G S M, M Candra, and L Agusria. *APLIKASI KOMPUTER DALAM BISNIS (Microsoft Excel Dan Microsoft Power Point)*. Ahlimedia Book, 2020. <https://books.google.co.id/books?id=drgDEAAAQBAJ>.
- Lestari, Novia. *MEDIA PEMBELAJARAN Berbasis MULTIMEDIA Interaktif*. Edited by Andriyanto. Klaten: Penerbit Lakeisha, 2019.
<https://books.google.co.id/books?id=Rsr5DwAAQBAJ>.
- Rayanto, Y H, T Rokhmawan, and M.Z.A.S. Maulana. *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI \& PRAKTEK*. Lembaga Academic \& Research Institute, 2020.
<https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi Dengan Metode R&D*. Bandung: Penertbit Alfabeta, 2017.
- Yusuf Hidayat, Mohammad. “تطوير مواد تعليم اللغة العربية في ضوء المنهج على مستوى ”الواحدة التعليمية بالمدرسة الثانوية ٢ بونتيلناك” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2010.