

## Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point Ispring Presenter* Pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur

Nisaul Jamilah, Guntur, dan Amiruddin

Pendidikan bahasa Arab UIN Raden Intan Lampung

Email : nisa.aljameelah85@gmail.com

---

DOI: 10.14421/almahara.2019.051-08

Received: 09 April 2019

Revised: 24 Mei 2019

Accepted: 30 Juni 2019

---

### **Abstract**

*Using media in language teaching has various weaknesses in terms of design, material aspects, and in terms of language. Based on this, the problem of this research "How is the development, feasibility, response of students to the power point learning media ispring the presenter on vocabulary material?" The research aims to: develop power point learning media, ispring presenters in vocabulary material and knowing the feasibility, effectiveness, and response of students to the ispring presenter's power point learning media. This research was conducted using the Research and Development (R & D) method which adopted the development of Borg & Gall. Instruments for data collection using questionnaires and interviews. Based on the results of this study, it was found that the development of the powerpoint ispring presenter included three main points, design, material and language. The feasibility of the validation results of the media expert team obtained an average percentage of 84%. The results of the validation of the material expert team obtained an average percentage of 89%. And the results of the validation of the linguist team gained an average percentage of 92%. The response of students to the attractiveness of learning media based on small-scale trials obtained an average score of 86.5% with interpretation criteria "Very Interesting", and in large-scale trials obtained an average score of 95.7% with interpretation criteria "Very Interesting". While the average score of a teacher as users is 86% with "Very Worth" interpretation criteria.*

**Keywords:** *Learning media, Power Point Ispring Presenter, Vocabulary*

## Abstrak

Penggunaan media pembelajaran yang selama ini digunakan memiliki berbagai kelemahan dilihat dari segi desain, materi, dan bahasa. Berdasarkan hal tersebut, penulis merumuskan masalah “Bagaimana pengembangan, kelayakan, respon peserta didik terhadap media pembelajaran *power point ispring presenter* pada materi kosakata?”. Adapun penelitian ini bertujuan untuk: mengembangkan media pembelajaran *power point ispring presenter* pada materi kosakata dan mengetahui kelayakan, keefektifan serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran *power point ispring presenter*. Penelitian ini dilakukan dengan metode *Research and Development* (R&D) yang mengadopsi pengembangan dari Borg & Gall. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa, pengembangan *power point ispring presenter* mencakup tiga hal pokok, yaitu desain, materi dan bahasa.. Kelayakan hasil validasi tim ahli media memperoleh presentase rata-rata sebesar 84%. Hasil validasi tim ahli materi memperoleh presentase rata-rata sebesar 89%. Dan hasil validasi tim ahli bahasa memperoleh presentase rata-rata sebesar 92%. Respon peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran berdasarkan uji coba skala kecil diperoleh skor rata-rata 86,5% dengan kriteria interpretasi “Sangat Menarik”, dan pada uji coba skala besar diperoleh skor rata-rata 95,7% dengan kriteria interpretasi “Sangat Menarik. Sedangkan skor rata-rata pendidik sebagai pengguna adalah 86% dengan kriteria interpretasi “Sangat Layak”.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Power Point Ispring Presenter*, Kosakata

## A. Pendahuluan

Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari peran media didalamnya, sebab alat atau media pendidikan merupakan suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah. Begitu pula dalam pengajaran bahasa Arab yang biasanya syarat dengan materi pembelajaran yang cukup rumit dan identik dengan metode hafalan kosa kata. Pada kasus semacam ini seorang guru bahasa Arab yang profesional

dituntut untuk menguasai penggunaan media yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditentukan.

Media pembelajaran lazimnya diistilahkan dengan bahasa Arab *wasa'il al-idhah*. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran. Gagne mengartikan media sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan dalam pembelajaran. Media juga dapat diartikan sebagai mediator yang mempunyai peran dan fungsi untuk mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses mengajar yaitu antara guru dan peserta didik.

Dalam perkembangannya, media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi *audio-visual* yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Pada zaman modern saat ini, teknologi komputer telah berkembang secara pesat termasuk *software* pendukung pembelajaran. *Power point* merupakan salah satu *software* produk *Microsoft* sebagai pendukung pembelajaran. *Software* ini dikembangkan dan difungsikan untuk pembuatan *slide* agar memudahkan dalam presentasi yang memiliki beberapa alat bantu untuk membantu merancang *slide* sehingga tampil lebih menarik dan mudah dikendalikan saat presentasi.

*Microsoft Power Point* adalah suatu *software* yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. *Microsoft Power Point* akan membantu dalam pembuatan *slide*, *outline* presentasi, menampilkan *slide* yang dinamis, termasuk *clip art*

yang menarik, yang mudah ditampilkan di layar monitor komputer. Manfaat program *Power Point* diantaranya adalah: 1) materi pembelajaran akan menjadi lebih menarik, 2) penyampaian pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, dan 3) materi pembelajaran disampaikan secara utuh, ringkas, dan cepat melalui *pointer-pointer* materi.

Teknologi pembelajaran sebagai perangkat lunak (*software technology*) yang berbentuk cara sistematis dalam memecahkan masalah pembelajaran semakin canggih dan mendapat tempat secara luas dalam dunia pendidikan. Menurut Kenneth Silber, yang ditulis oleh Bambang Warista, mendefinisikan

“Teknologi pembelajaran adalah pengembangan (riset, desain, produksi, evaluasi, dukungan-pasokan, dan pemanfaatan) komponen sistem pembelajaran (pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, dan latar) serta pengelolaan usaha pengembangan (organisasi dan personel) secara sistematis, dengan tujuan untuk memecahkan masalah belajar”.

Dalam pembelajaran Bahasa Arab, penggunaan media yang relevan memegang peranan penting dalam mempengaruhi atau menentukan keberhasilan pelajaran. Untuk mencapai tujuan pengajaran Bahasa Arab, guru harus menggunakan media yang tepat. Salah satunya adalah media *power point*. *Power point* digunakan sebagai media pembelajaran *mufradat* karena memiliki tampilan yang menarik dengan adanya warna, gambar dan animasi. Sehingga memudahkan peserta didik dalam menguasai materi yang diajarkan.

*Mufradat* merupakan salah satu unsur bahasa Arab yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa Arab untuk memperoleh kemahiran berkomunikasi. Peserta didik dapat dikatakan menguasai *Mufradat* atau kosa kata yang telah dipelajari jika mampu mencapai indikator-indikator diantaranya:

1. Peserta didik mampu menerjemahkan bentuk-bentuk *mufradat* dengan baik;
2. Peserta didik mampu mengucapkan dan menulisnya kembali dengan baik dan benar;
3. Peserta didik mampu menggunakannya dalam *jumlah* (kalimat) dengan benar, baik dalam ucapan maupun tulisan.

Pada penelitian ini, peneliti membuat media pembelajaran menggunakan *software ispring*. *Ispring* merupakan *software* yang dapat

mengubah file presentasi menjadi bentuk flash dan secara mudah dapat diintegrasikan kedalam *Microsoft power point*. Kelebihan aplikasi *ispring* ialah dapat menyediakan variasi bentuk soal dan dilengkapi dengan *record audio*, *record video*, manajemen presentasi dan *flash*.<sup>1</sup> Sebenarnya dalam menggunakan *Microsoft power point* dapat digunakan tanpa menggunakan *ispring* tetapi hasil yang ditampilkan kurang menarik dan kurang maksimal.

Gabungan antara *Microsoft power point* dan *ispring* akan menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Hasil media *ispring* akan berubah ke dalam bentuk *flash* yang memuat gambar, animasi, audio, maupun video, presentasi dan hal lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunaannya. Adanya kelebihan ini, diharapkan proses belajar mengajar akan lebih menarik sehingga peserta didik lebih tertarik, nyaman, serta timbul minat belajar. Media pembelajaran bahasa Arab berbasis *ispring* ini diharapkan menunjang sarana yang sudah ada, memudahkan siswa untuk menguasai materi pelajaran serta dapat digunakan sebagai media alternatif yang mempermudah untuk memahami materi.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pra-penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Athfal di Lampung Timur, bahwa media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran bahasa Arab adalah media cetak (buku), kertas karton, dan menggunakan media *power point*. Guru telah menggunakan media *power point* namun desain yang dipresentasikan masih monoton hanya berisi teks dan gambar yang sudah terdapat pada *setting power point*nya sehingga belum ada aspek audio maupun animasi yang mendukung pembelajaran, guru masih belum bisa mengoptimalkan konten dari media pembelajaran tersebut. Dari segi bahasa, bahasa yang digunakan kurang interaktif dan komunikatif, guru kurang teliti dalam menggunakan bahasa yang akan diajarkan. Padahal apabila media pembelajaran tersebut dimaksimalkan secara lebih interaktif, siswa akan merasa lebih senang terhadap materi yang diajarkan dan akan lebih mudah fokus dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Dan dari segi materi, materi

---

<sup>1</sup> Wahyu Utomo, Renni S Budiarti, and Upik Yelianti, *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Software Ispring Suit Pada Materi Protozoa Kelas X IPA* (Jambi: program studi pendidikan Bilogi PMIPA FKIP, 2018).

yang dipaparkan kurang sistematis dan lugas, sehingga belum mampu menggantikan peran guru dalam proses pembelajaran.

Penulis juga melakukan wawancara dengan pendidik yang mengajar mata pelajaran bahasa Arab kelas V, ibu Fatkatul Muawanah, beliau menjelaskan bahwa pada saat pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media *power point* hanya berisikan kosakata dan menggunakan gambar dengan sedikit animasi saja, media ajar tersebut kurang maksimal untuk proses pembelajaran dikarenakan anak kurang tertarik dan kurang membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran. Guru juga kurang memberikan latihan soal dengan menggunakan media *power point* tersebut, sehingga sulit untuk mengetahui apakah peserta didik sudah memahami materi yang disampaikan.

Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik dan dikemas dalam bentuk media interaktif yang diaplikasikan dengan *powerpoint ispring presenter* sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang belum banyak dikembangkan khususnya pada pelajaran bahasa Arab adalah *power point ispring presenter*. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point Ispring presenter* Pada Materi Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung timur"

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*). Menurut Sugiyono, "R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut" (Sugiyono 2014: 407). Subyek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah, jumlah peserta didik 35 orang. Adapun teknik pengumpulan datanya menggunakan wawancara, observasi, angket/kuesioner, dan dokumentasi.

## B. Pembahasan

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah segala sesuatu yang dapat

digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>2</sup>

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>3</sup>

Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.<sup>4</sup> Pengertian lain dikemukakan oleh Soeparno, media pembelajaran merupakan perpaduan dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Dengan kata lain media adalah *hardware* yang telah diisi dengan perangkat lunak (*software*).<sup>5</sup>

Secara umum media pembelajaran bahasa Arab dapat digolongkan ke dalam dua kelompok besar: media elektronik dan non elektronik. Mustofa, mengelompokkan media pembelajaran bahasa menjadi tiga:

1. Audio visual aids (*as samiyah al Bashariyah*)
2. Kelompok rangkaian aktifitas (*majmuatul amal*), dan
3. pratikum (*majmuah ul mulakhaḍah*)

Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *verbalistik*.

---

<sup>2</sup> Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Depok: Rajawali Pers, 2012), hlm. 7.

<sup>3</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), hlm. 3.

<sup>4</sup> Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*, hlm. 4.

<sup>5</sup> Abdul Wahab Rosyidi and Namlu'atul Ni'mah, *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN-Maliki Press, 2012), hlm. 26.

2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan *visual, auditori* dan *kinestetiknya*.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
6. Memudahkan untuk menggali informasi yang dibutuhkan.

Microsoft *Power Point* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah *Microsoft Office* dan merupakan salah satu program berbasis multimedia.<sup>6</sup> *Microsoft Power Point* mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, dengan tampilannya yang dapat berupa teks, gambar, dan video. Kegiatan belajar mengajar menggunakan *Microsoft Power Point* akan mempermudah guru untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik.

Kelebihan dari *Microsoft Power Point* adalah sebagai berikut:

1. Mudah dalam penggunaannya.
2. Mudah dan dapat dibuat sendiri.
3. Dapat digunakan secara individu.
4. Dapat diulang-ulang sehingga lebih efisien.
5. Memiliki daya tarik.
6. Fleksibel dalam penggunaannya.
7. Dapat digunakan berkali-kali untuk kelas yang sama maupun berbeda.

*Ispring presenter* merupakan salah satu *tool* yang mengubah file presentasi menjadi bentuk *flash* dan bentuk SCORM/AICC, yaitu bentuk yang biasa digunakan dalam pembelajaran *e-learning* LMS (*Learning Management System*). Prangkat lunak *Ispring* tersedia dalam versi *free* (gratis) dan berbayar. *Ispring presenter* secara mudah dapat diintegrasikan dalam *Microsoft Power Point* sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit.

*Ispring* memiliki berbagai kegunaan, diantaranya:

---

<sup>6</sup> Ali Mudlofir and Evi Fatimatur, *Desain Pembelajaran Inovatif* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hlm. 157.



1. *Ispring* bekerja sebagai add-ins *power Point*, untuk menjadikan file *power point* lebih menarik dan interkatif berbasis *flash* dan dapat dibuka di hampir setiap komputer atau *platform*.
2. Dapat menyisipkan berbagai bentuk media diantaranya adalah dapat merekam suara, *video presenter*, video pembelajaran, menambahkan *flash* dan video youtube, mengimpor atau merekam audio, menambahkan informasi pembuat presentasi dan logo pendidikan, membuat materi dalam bentuk buku tiga dimensi, serta membuat navigasi dan desain yang menarik.
3. Mudah dikonvert dalam format *flash* tanpa harus membuatnya dari *software adobe flash player*, serta dapat juga dipublish di halaman web secara *offline*.
4. Dapat membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan/soal yang menarik seperti: *True/false*, *Multiple Choice*, *Multiple response*, *Type In*, *Matching*, *Sequence*, *Numeric*, *Fill in the Blank*, dan *Multiple Choice Text*.
5. Pembuatannya yang mudah dan hasil *output* yang tidak membutuhkan kapasitas besar sehingga tidak memberatkan laptop atau komputer.

Media pembelajaran pada mata pelajaran kosakata bahasa arab yang dikembangkan adalah *ispring presenter* berbasis *software* dalam bentuk *offline*. Media ini di kembangkan berdasarkan untuk melatih minat belajar yang disajikan secara visual. Model penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi dari Sugiyono yang terdiri dari sepuluh langkah, namun penelitian ini dibatasi hanya sampai langkah ke tujuh.

Berdasarkan hasil validasi tahap 2 oleh ahli media memperoleh presentase pada Aspek tampilan sebesar 88%, pada kualitas isi sebesar 83%, dan pada pemrograman sebesar 82% dengan kriteria interpretasi "Sangat Layak". hasil validasi tahap 2 oleh ahli materi memperoleh presentase sebagai berikut: pada komponen kesesuaian materi diperoleh presentase sebesar 85%, komponen kebenaran isi diperoleh presentase sebesar 92%, dan pada komponen tampilan visual diperoleh presentase sebesar 94%. Sehingga dalam presentase keseluruhan diperoleh presentase sebesar 89% dengan kriteria interpretasi "Sangat Layak". Dan hasil validasi tahap 2 oleh ahli bahasa memperoleh persentase pada

komponen kelayakan bahasa sebesar 92% dengan kriteria “Sangat Layak”.

Hasil uji coba skala kecil pada penelitian ini, respon peserta didik mendapat presentase sebesar 86,5% dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu “Sangat Menarik”. Hal ini dikarenakan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk interaktif merupakan hal baru bagi peserta didik, sehingga peserta didik lebih termotivasi dan lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran. hal ini berarti *Power Point Ispring Presenter* yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai kriteria menarik untuk digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar pada materi kosakata untuk kelas V MI Tarbiyatul Athfal.

### C. Simpulan

Kesimpulan hasil penelitian diatas, maka dikemukakan saran bahwa Guru hendaknya mengembangkan media *power point* untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan hasil belajar bahasa Arab peserta didik. Pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media *power point ispring presenter* dalam penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur hasil uji coba ini sudah berhasil dan sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti. Walaupun, pada media pembelajaran yang ditampilkan masih terdapat kekurangan namun peneliti merevisi kembali kekurangan media tersebut.

### Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016.
- Mudlofir, Ali, and Evi Fatimatur. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Rosyidi, Abdul Wahab, and Namlu'atul Ni'mah. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press, 2012.
- Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers, 2012.
- Utomo, Wahyu, Renni S Budiarti, and Upik Yelianti. *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Software Ispring Suit Pada Materi Protozoa Kelas X IPA*. Jambi: program studi pendidikan Bilogi PMIPA FKIP, 2018.