



---

## **Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *iSpring Suite* pada Mata Kuliah Sejarah Sastra Arab**

**Nur Hanifatatus Sholeha**

Universitas KH A Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang, Indonesia

Email: [nhanifa.nh@gmail.com](mailto:nhanifa.nh@gmail.com)

**Nurul Hidayah**

Universitas KH A Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang, Indonesia

Email: [nurulcahaya1508@gmail.com](mailto:nurulcahaya1508@gmail.com)

**Afif Kholisun Nashoih**

Universitas KH A Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang, Indonesia

Email: [afif.nashoih90@gmail.com](mailto:afif.nashoih90@gmail.com)

---

### ***Abstract***

*Arabic historical literature is a course that study about the development of the arabic historical literature based on the period and philology. Arabic historical literature course in Arabic education major is new courses that caused lack of reference and literature which available and easy to access. Another problem was the low of student reading interest that caused information transfer process did not run maximum. The purpose of this research is to develop learning media based on iSpring Suites Aplication in Arabic Historical Literature Course and also to count media effectiveness to increase student grade. This research used Research and Development (R&D) method with 4D (Define, Design, Develop, Dessiminate) model design. Data collection techniques are done by distributing questionnaires, observations and tests. The result of media validation test showed around 83% from material expert, 84% from language expert and 90% from media expert. The average from the three expert about 89% and can be categorized as good and decent.*

***Keywords:*** *Development, e-learning, iSpring Suite, Arabic Historical Literature*

### **Abstrak**

Matakuliah Sejarah Sastra Arab merupakan kajian ilmu yang membahas tentang perkembangan sejarah sastra arab berdasarkan periode dan kesusastraannya. Pembelajaran sejarah sastra arab di program studi pendidikan bahasa arab merupakan hal yang baru sehingga belum memiliki referensi dan literatur yang memadai dan memudahkan mahasiswa. Problematika lainnya adalah minat baca mahasiswa yang rendah menyebabkan proses transfer informasi tidak berjalan dengan maksimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* pada matakuliah Sejarah Sastra Arab serta mengukur tingkat keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

---

---

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*R&D*) pada model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Dessiminate*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran angket, observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan perolehan hasil uji validasi media sebanyak 83% dari ahli materi, 84% dari ahli bahasa, dan 90% dari ahli media. Akumulasi hasil validasi dari ketiga ahli sebesar 89% dapat dikategorikan sangat baik dan layak.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, *iSpring Suite*, Sejarah Sastra Arab

---

## Pendahuluan

Multimedia pembelajaran dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu pendidik mengajar (*teaching aids*) yang didesain untuk mata pelajaran Sejarah Sastra Arab yang diharapkan dapat membantu Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Arab di Universitas KH. A Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang untuk meningkatkan nilai belajar peserta didik pada materi pembelajaran sejarah sastrac arab. Perangkat lunak *iSpring Suite* bekerja sebagai *add-ins Powerpoint* sehingga penempatan *iSpring Suite* ada di dalam *Microsoft Powerpoint* dengan kata lain peneliti juga menggunakan *Microsoft Powerpoint* sebagai dasar pemberian materi-materi garis besarnya untuk kemudian diteruskan dalam bentuk *flash* melalui fitur yang terdapat dalam media *iSpring Suite*.

Berdasarkan pada peneletian pendahuluan yang peneliti lakukan kepada mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Arab di Universitas KH. A Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran Sejarah Sastra Arab masih menggunakan metode konvensional, yakni menggunakan metode presentasi dan menjabarkan materi dengan metode ceramah serta kurangnya partisipasi mahasiswa disebabkan kurangnya informasi yang dapat dicapai melalui buku referensi/ bahan ajar dikarenakan referensi yang dimiliki mahasiswa menggunakan bahasa pengantar asing sehingga menghambat transfer informasi bagi siswa yang memiliki keterbatasan dalam bahasa asing. Sedangkan menurut Abdul Lathif Al-Maduni dalam buku "*Dafatiru at-tarbiyah wa at-takwin*" buku pelajaran/ bahan ajar memiliki peran penting dalam pembelajaran. Selayaknya buku tersebut memberikan pemahaman yang memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Lathif, 2010).



Selanjutnya, Dalam menganalisis buku ajar yang digunakan, peneliti mendapati bahwa buku yang digunakan memiliki pembahasan yang amat luas sehingga membutuhkan waktu yang relatif lama dalam memahami informasi mengenai sejarah sastra Arab. Selain itu terbatasnya media cetak dalam menyampaikan informasi berupa contoh atau jenis sastra dalam bentuk audio atau video dari penutur asli yang akan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih nyata mendorong peneliti untuk mengembangkan media yang mencakup data-data dan informasi yang sulit termaktub dalam media cetak. Prof. Dr. Nana syaudih Sukmadinata mengatakan bahwa pelaksanaan kurikulum dan proses pembelajaran mengacu pada peraturan perundangan dan kebijakan pemerintah yang dikeluarkan baik pada tingkat pusat, daerah, sekolah dan perguruan tinggi yang disusun dengan bertolak dari kondisi, kebutuhan, tuntutan dan perkembangan masyarakat yang efektif dan efisien. Peneliti juga mendapati bahwa problematika yang dihadapi selama proses pembelajaran sejarah sastra arab berlangsung adalah kurangnya minat membaca mahasiswa tentang literatur-literatur yang mendukung pembelajaran sehingga informasi yang diperoleh kurang maksimal. Sedangkan pemahaman materi sejarah pada umumnya tercatat pada buku-buku yang akan lebih meninggalkan kesan seiring dengan banyaknya frekuensi membaca.

Berdasarkan uraian diatas, Peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran Berbasis *iSpring Suite* pada Mata Kuliah Sejarah Sastra Arab Untuk Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Universitas KH. A Wahab Hasbullah Jombang.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*R&D*) pada model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Dessiminate*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran angket, observasi dan tes.

## Temuan dan Diskusi

### *Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Suite Pada Mata Kuliah Sejarah Sastra Arab*

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010). Pendapat lain mengenai metode penelitian R&D diungkapkan oleh Sukmadinata bahwa R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2009). Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*Software*), seperti komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain. Berdasarkan pendapat kedua ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa metode penelitian R&D merupakan suatu metode penelitian yang berupaya menghasilkan atau mengembangkan suatu produk baik yang baru ataupun pernah ada untuk kemudian dilakukan penilaian terhadap produk tersebut.

Selanjutnya model desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pada model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Dessiminate*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan dalam sugiyono. Model penelitian 4D terdiri dari empat tahap penelitian dan pengembangan, 1) *Define*, yakni dengan membatasi potensi dan masalah, 2) *Design*, merancang dan menganalisis data yang diperoleh dari tahap *define*, 3) *Develop* atau mengembangkan dan, 4) *Dessiminate* atau penyebaran produk secara massal. Dalam proses pengumpulan data penelitian, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui beberapa instrumen seperti observasi, angket dan tes. Observasi membantu peneliti dalam menganalisis masalah dan kebutuhan subjek penelitian terhadap pengembangan media *iSpring Suite* untuk kemudian



menghasilkan produk yang sesuai. Angket digunakan untuk mengukur tingkat kebutuhan mahasiswa terhadap pengembangan media, validitas atau kelayakan media yang dikembangkan melalui pakar dalam bidang yang dikembangkan dan Tes digunakan untuk mengukur efektifitas pengembangan media dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa program studi pendidikan bahasa arab sebelum dan sesudah penerapan media.

### 1. Pengumpulan data (*Define*)

*Borg dan Gall* menyebutkan tahapan penelitian dan pengembangan yaitu penelitian dan dan pengumpulan data yang meliputi pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan dari segi nilai9 (Sukmadinata, 2009). Peneliti melakukan berbagai teknik untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan yaitu melalui teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan pengumpulan angket. Untuk menganalisis kebutuhan mahasiswa terhadap pengembangan produk peneliti menggunakan angket sebagai instrumen penelitian dan membagikannya pada 30 mahasiswa. Dalam menghitung hasil angket peneliti menggunakan rumus  $p=f/nx100\%$  dengan ukuran *skala likert* (Sugiyino, 2017). berikut analisis kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran *iSpring Suite* pada Mata Kuliah Sejarah Sastra arab di Prodi Pendidikan Bahasa Arab Universitas KH A Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang:

No.	Pernyataan	Jawaban			Prosentasi
		Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju	
1	Pembelajaran Mata Kuliah Sejarah Sastra Arab menyenangkan	20	7	3	85%

2	Pembelajaran Mata Kuliah Sejarah Sastra Arab tidak penting bagi Mahasiswa	17	11	2	83%
3	Memahami tujuan pembelajaran Sejarah Sastra Arab	20	8	2	86%
4	Pembelajaran Sejarah Sastra Arab mudah dan menyenangkan	15	9	6	86%
5	Ketiadaan media pembelajaran tidak mempengaruhi proses pembelajaran	20	6	4	84%
6	Buku pegangan dan media penunjang yang lain sudah digunakan secara maksimal	18	8	4	71%
7	Dapat memahami materi di buku dengan baik	10	13	7	70%
8	Tampilan dan sajian materi dalam buku menarik	18	12	0	80%
9	Lebih membutuhkan media elektronik dibandingkan cetak	6	17	7	65%
10	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>iSpring Suite</i> tidak diperlukan	8	22	0	75%

Berdasarkan angket analisis kebutuhan tersebut peneliti mendapatkan hasil bahwa sebanyak 20 responden memilih tidak setuju pada pertanyaan pembelajaran mata kuliah Sejarah Sastra Arab menyenangkan dengan prosentase jawaban sebanyak 85%. Total 17 responden memilih tidak setuju pada pernyataan pembelajaran mata kuliah Sejarah Sastra Arab tidak penting bagi Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab dengan prosentase jawaban 83% dan 20 responden menyatakan belum memahami tujuan pembelajaran Sejarah Sastra Arab dengan prosentase 86%.



Selanjutnya, sebanyak 15 responden memilih tidak setuju pada pernyataan pembelajaran Sejarah Sastra Arab mudah dan menyenangkan dengan prosentase jawaban 86%. Yang mana hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah Sastra Arab dirasa sukar dan membosankan. Ketiadaan media pembelajaran juga mempengaruhi proses pembelajaran yang ditunjukkan oleh 20 responden yang memilih tidak setuju terkait pernyataan “Ketiadaan media pembelajaran tidak mempengaruhi proses pembelajaran”. 18 responden sebanyak 71% menyatakan tidak setuju terkait pernyataan “Buku pegangan dan media penunjang yang lain sudah digunakan secara maksimal”. Hal ini dikarenakan tampilan dan sajian materi dalam buku tidak menarik sehingga sebagian besar mahasiswa belum memahami materi di buku dengan baik. Namun tidak semua mahasiswa mengutamakan media elektronik dibandingkan media cetak, kehadiran inovasi media apapun dalam menunjang pembelajaran sangat diharapkan untuk itu pengembangan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* diharapkan dapat membantu mewakili pembelajaran Sejarah Sastra arab yang mudah dipahami dan menyenangkan.

## **2. Desain Produk (Design)**

*iSpring Suite* adalah adalah alat yang memberikan beberapa fitur pada power point yang di dalamnya termasuk terdapat karakter simulasi dialog yang realistik dengan tambahan fitur evaluasi penilaian. Hasil dari pembuatan media pembelajaran menggunakan *iSpring* dapat dikonversikan dalam bentuk format flash, power point, HTML5, dan MP4 video, atau bahkan bisa dijadikan sebagai media berbasis mobile. Pengertian di atas memberikan gambaran umum bahwa *iSpring* merupakan salah satu tool yang kompatibel serta dapat diintegrasikan ke dalam microsoft Power Point. Untuk mendeskripsikan gambaran desain penelitian berikut pemeparan proses desain media pembelajaran berbasi *iSpring Suite* pada Mata Kuliah Sejarah Sastra Arab di

Prodi Pendidikan Bahasa Arab Universitas KH. A Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang.

A. Analisis bahan ajar terdahulu dan merumuskan materi pembelajaran

Pada tahap ini peneliti menganalisis materi bahan ajar dan membuat pokok batasan materi yang akan digunakan. Buku rujukan yang digunakan adalah buku "*Mudzakarah fi tārīkhi al-adabi al-'arabi: al-qismu at-taujihi*" karya Zainal Abidin Haji Abdul Qahir, Dewan Penelitian Dan Pustaka Kuala Lumpur tahun 1987 H. Pokok bahasan yang dipilih oleh peneliti adalah tentang definisi sejarah sastra arab serta pembagian dan macam-macamnya, puisi dan prosa yang dilengkapi dengan contoh-contoh baik secara audio maupun visual dan latihan-latihan soal serta referensi buku-buku yang dapat dijadikan acuan pembelajaran. Setelah peneliti menentukan batasan materi peneliti mendesain produk pada slide *Powerpoint 2010* dengan memaksimalkan penggunaan *fitur-fitur* yang tersedia pada *Ms.Powerpoint*.

B. Desain media pembelajaran pada aplikasi *Microsoft Office Powerpoint 2010*

Tjokro mengatakan penggunaan Power Point untuk presentasi mempunyai banyak keuntungan. Sebagai bagian dari *Microsoft Office*, yang sudah seumuran *Word* dan *Excel* dalam setiap komputer, bisa dipastikan file presentasi kita hampir selalu bisa dipresentasikan di manapun. Selain itu, karena diproduksi oleh perusahaan yang melahirkan operating system *Windows*, program ini jauh lebih stabil di berbagai processor dan diantara semua program presentasi, *Powerpoint* adalah salah satu yang terancang, fleksibel, Sistem data-entry-nya memungkinkan presenter untuk bisa menggantinya dengan mudah bila keadaan darurat dengan demikian presenter tidak perlu sepenuhnya bergantung pada desainer dan penggunaannya cukup mudah dengan banyak fitur dan templates (Tjokro, 2009).

Dalam perangkat ini, seluruh desain materi disusun dan diprogram sedemikian rupa mulai dari editing teks, diagram, pengaturan tombol

kontrol, audio ataupun video yang diolah dengan perangkat lain seperti alat pengolahan gambar dan suara lainnya. Fitur yang paling sering digunakan oleh pengembang media adalah *Hyperlink and Action* pada menu *Insert*. fitur ini membantu meneruskan perintah yang diinginkan pengembang dari satu slide ke slide yang lain. Setelah pengaturan selesai selanjutnya proses publikasi menggunakan perangkat *iSpring*.

Gambar 1: sampul buku ajar yang digunakan



Gambar 2: tampilan materi pada buku ajar yang digunakan



Gambar 3: Desain awal menggunakan Ms. Powerpoint



Gambar 4: Tampilan Media

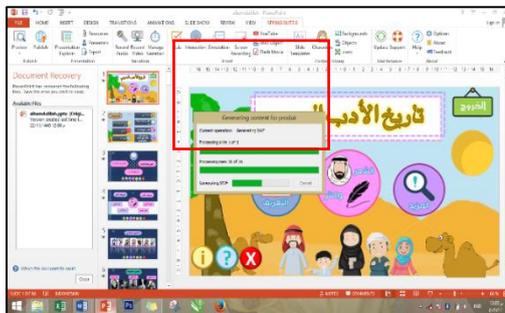


### C. Publikasi file kedalam bentuk *Flash* melalui *Software iSpring Suite*

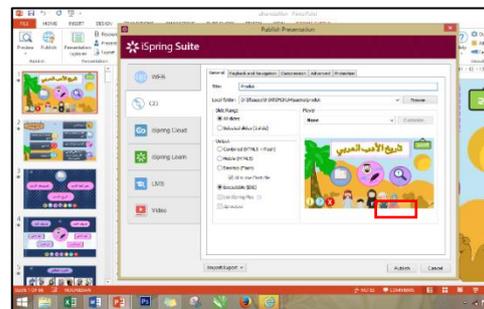
Sebagaimana yang telah diterangkan diatas, aplikasi *iSpring* merupakan perangkat lunak yang terintegrasi dengan *Ms. Powerpoint* setelah menginstal aplikasi, dengan otomatis perangkat ini langsung terhubung dengan *Ms. Powerpoint*. *iSpring* juga dilengkapi dengan *fitur-fitur E-Learning* seperti *LMS*, pembuatan soal, penyimpanan file berbasis *web*, *CD*, *Video*, *iSpring Learn*, *iSpring Cloud* dan *combined to HTML5* atau *Flash*.

Peneliti menggunakan fitur *Publish CD* untuk kemudian menyatukan kedalam bentuk *Flash*.

**Gambar 5: Proses ekspor file dengan iSpring**



**Gambar 6: Publikasi file kedalam bentuk Flash**



**Gambar 7: pembuatan animasi gif di Photoshop cS6**



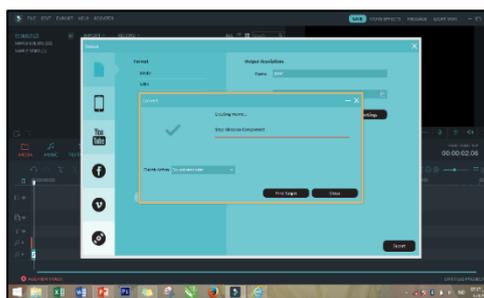
**Gambar 8: Preview hasil produk**



*Gambar 9: Layar utama media*



*Gambar 10: Pengolahan Video dan Audio*



*Gambar 11: Petunjuk penggunaan media*

*Gambar 12: tampilan cover latihan*



### 3. Pengembangan Produk (*Develop*)

#### A. Analisis Hasil Validitas Produk Oleh Ahli Bahasa, Materi dan Desain

Sebelum melakukan validasi, berikut adalah kategori skor persentase yang akan digunakan dalam analisis skor angket.<sup>1</sup>

Nilai	Prosentase	Kategori
1	0%-20%	Sangat Tidak layak
2	21%-40%	Tidak Layak
3	41%-60%	Cukup Layak
4	61%-80%	Layak
5	81%-100%	Sangat Layak

Validasi media dilakukan untuk menentukan media yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak atau tidak untuk digunakan pada tahap selanjutnya. Validasi yang dilakukan dinilai dari tiga aspek, yaitu validasi dari aspek ahli Bahasa, validasi ahli aspek materi dan validasi dari ahli media. Hal tersebut perlu agar media yang dikembangkan dapat memenuhi tiga kriteria aspek kelayakan. Berikut adalah hasil validasi Media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* dari ahli bahasa, materi dan ahli media:

#### a. Validasi Aspek Bahasa Oleh Ahli Bahasa

Validasi dari aspek bahasa dilakukan oleh Ustadzah Lailatul Mathoriyah, M.Pd, Dosen Pendidikan Bahasa Arab di Universitas KH. A Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang, terdapat 10 aspek bahasa yang dinilai berdasarkan penilaian skala likert. Berikut adalah hasil penilaian ahli materi mengenai Media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* yang dikembangkan oleh peneliti:

<sup>1</sup> Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Otentik dalam Pembelajaran bahasa*, (Cet-2, Yogyakarta: Gajah Mada University Press GMUP, 2015), 130.

No.	Aspek Yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa arab yang baik dan benar				√	
2.	Ketepatan pemilihan istilah yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan				√	
3.	Ketepatan pemilihan kosa kata, kalimat dan ejaan				√	
4.	Ketepatan penulisan kata, kalimat dan ejaan				√	
5.	Menggunakan bahasa komunikatif					√
6.	Konsistensi penggunaan tanda baca dan simbol				√	
7.	Konsistensi penggunaan istilah				√	
8.	Pemilihan kata dan kalimat yang sederhana, jelas, umum dan tidak berbelit				√	
9.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna pada media <i>ISpring Suite</i>				√	
10.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan					√

Untuk mengetahui hasil dari instrumen penelitian tersebut peneliti menggunakan rumus  $p=f/n \times 100\%$ . Perhitungannya adalah sebagai berikut:

- Jumlah angket

1. Sangat Layak :  $2 \times 5 = 10$

2. Layak :  $8 \times 4 = 32$

Nilai keseluruhan adalah  $10 + 32 = 42$ .

- Rumus  $p=f/n \times 100\%$ .

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{42}{50} \times 100\% = 84\%$$

Akumulasi hasil penilaian skor ahli bahasa menunjukkan skor 84%. Variabel ini dapat dikategorikan pada rentang Sangat layak. Dengan begitu Media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* yang dikembangkan berada pada rentang kategori sangat layak dari segi bahasa.

**b. Validasi Aspek Materi Oleh Materi**

Validasi dari aspek materi dilakukan oleh Ustadzah Isniyatun Niswah MZ, M.Hum, Dosen Pendidikan Bahasa Arab di Universitas KH. A. Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, terdapat 12 poin penilaian yang dinilai berdasarkan penilaian skala likert. Berikut adalah hasil penilaian ahli materi mengenai Media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* yang dikembangkan oleh peneliti:

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan indikator pembelajaran (RPS)				√	
2.	Kejelasan isi materi pembelajaran (RPS) pada media <i>iSpring Suite</i>				√	
3.	Uraian isi materi pada media <i>iSpring Suite</i>			√		
4.	Kejelasan petunjuk penggunaan media				√	
5.	Ketepatan pemilihan materi					√
6.	Kejelasan pelafalan pada media <i>iSpring Suite</i>					√
7.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna pada media <i>iSpring Suite</i>					√

8.	Pemberian latihan				√	
9.	Kesesuaian Tes atau Latihan dengan materi yang dibahas pada media <i>iSpring Suite</i>					√
10.	Ketersediaan kunci jawaban				√	
11.	Kejelasan rumusan soal				√	
12.	Tingkat kesulitan soal			√		

Untuk mengetahui hasil dari instrumen penelitian tersebut peneliti menggunakan rumus  $p=f/n \times 100\%$ . Perhitungannya adalah sebagai berikut:

- Jumlah angket

1. Sangat Layak :  $4 \times 5 = 20$

2. Layak :  $6 \times 4 = 24$

3. Cukup :  $2 \times 3 = 6$

Nilai keseluruhan adalah  $20 + 24 + 6 = 50$ .

- Rumus  $p=f/n \times 100\%$ .

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{50}{60} \times 100\% = 83\%$$

Akumulasi hasil penilaian skor ahli bahasa menunjukkan skor 84%. Variabel ini dapat dikategorikan pada rentang Sangat layak. Dengan begitu Media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* yang dikembangkan berada pada rentang kategori sangat layak dari segi materi.

### c. Validasi Aspek Media Oleh Ahli Desain Media

Validasi dari aspek bahasa dilakukan oleh Bapak Sujono, M.Pd, Dosen S1 Teknik Informatika di Universitas KH. A Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang, terdapat 10 aspek media yang dinilai berdasarkan penilaian skala likert. Berikut adalah hasil penilaian ahli materi mengenai Media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* yang dikembangkan oleh peneliti:

No.	Aspek Yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Relevansi pemilihan gambar atau animasi dengan materi pada media <i>ISpring Suite</i>					√
2.	Keteraturan dan konsistensi tampilan tombol pada media <i>ISpring Suite</i>					√
3.	Keteraturan dan konsistensi icon dengan tombol				√	
4.	Keserasian tata letak teks, gambar, dan animasi pada media <i>ISpring Suite</i>					√
5.	Kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis ukuran font, gambar pada media <i>ISpring Suite</i>				√	
6.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i> pada media <i>ISpring Suite</i>				√	
7.	Kesesuaian warna pada media <i>ISpring Suite</i>				√	
8.	Tampilan media <i>ISpring Suite</i>					√
9.	Sajian animasi dan gambar yang menarik pada media <i>ISpring Suite</i>					√
10.	Kualitas audio dan video pada media <i>ISpring Suite</i>				√	

Untuk mengetahui hasil dari instrumen penelitian tersebut peneliti menggunakan rumus  $p=f/n \times 100\%$ . Perhitungannya adalah sebagai berikut:

- Jumlah angket

1. Sangat Layak :  $5 \times 5 = 25$

2. Layak :  $5 \times 4 = 20$

Nilai keseluruhan adalah 25+20=45.

- Rumus  $p=f/n \times 100\%$ .

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Akumulasi hasil penilaian skor ahli bahasa menunjukkan skor 90%. Variabel ini dapat dikategorikan pada rentang Sangat layak. Dengan begitu Media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* yang dikembangkan berada pada rentang kategori sangat layak dari segi desain media.

**d. Analisis Hasil Validasi Media Dari Ketiga Ahli**

Analisis hasil validasi dari ahli bahasa, materi dan media menunjukkan hasil sebagaimana tabel dibawah ini:

Aspek	Rentang nilai					Jumlah
	1	2	3	4	5	
	SL	L	CL	TL	STL	
<b>Bahasa</b>	8	2	-	-	-	10
<b>Materi</b>	4	6	2	-	-	12
<b>Media</b>	5	5	-	-	-	10
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>13</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>32</b>

Keterangan:

SL: Sangat layak

L: layak

CL: Cukup layak

TL: Tidak layak

STL: Sangat tidak layak

Untuk mengetahui akumulasi hasil dari instrumen penelitian tersebut peneliti menggunakan rumus  $p = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\%$ . Perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{f \sum xi}{\sum x} \times 100\%$$



$$p = \frac{(2 \times 3) + (13 \times 4) + (17 \times 5)}{32 \times 5} \times 100\%$$

$$p = \frac{6 + 52 + 85}{160} \times 100\%$$

$$p = \frac{143}{160} \times 100\%$$

$$p = 89\%$$

Hasil penilaian skor dari ketiga ahli menunjukkan skor 89%. Variabel ini dapat dikategorikan pada rentang Sangat layak. Dengan begitu Media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* yang dikembangkan berada pada rentang kategori sangat layak dari penilaian ketiga aspek.

#### 4. Penyebaran Produk (*Disseminate*)

Setelah mengujicoba kelayakan produk dan memperbaiki kekurangan sebagaimana yang disarankan oleh pakar dalam bidang bahasa, materi dan desain media, Produk yang dikembangkan dapat diperbanyak dan disebarluaskan kepada masyarakat secara massal. Dalam tahap ini, luaran produk yang dihasilkan berbentuk *flash* dan dikemas dalam kaset/ CD sehingga dapat didistribusikan dengan mudah.

#### Kesimpulan/ Conclusion/ الخلاصة

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan Multimedia berbasis *iSpring suite* untuk matakuliah Sejarah Sastra Arab dikembangkan menggunakan metode R&D (*Research and Developmen*) dengan model 4D (*Define, Desain, Develop, Disseminate*). Hasil validasi produk menunjukkan nilai 84% pada penilaian oleh Ahli Bahasa, 83% oleh Ahli materi dan 90% dari penilaian Ahli desain media. Akumulasi hasil penilaian skor dari ketiga ahli menunjukkan skor 89%. Variabel ini dapat dikategorikan pada rentang Sangat layak. Dengan begitu Media pembelajaran berbasis *iSpring Suite* yang dikembangkan berada pada rentang kategori sangat layak.

### Daftar Pustaka

عبد اللطيف المودني. ٢٠١٠. *دفا تر التربي ة والتكو ين*. الرباط: مكتبة المدارس.

Nurgiyantoro, Burhan. 2015. *Penilaian Otentik dalam Pembelajaran bahasa*. Cet-2, Yogyakarta: Gajah Mada University Press GMUP.

Sugiyono.2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan:Research and Development Untuk Bidang Pendidikan, management, Sosial, Teknik*. Bandung:Alfabeta.

\_\_\_\_\_. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2015. *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tjokro, Sutanto. *Presentasi yang Mencekam*. Jakarta: PT Gramedia.