

CLUSTER : PENELITIAN PENINGKATAN  
KAPASITAS/PEMBINAAN

LAPORAN PENELITIAN  
BANTUAN PROGRAM PENINGKATAN  
KAPASITAS/PEMBINAAN  
DIPA TAHUN 2020

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEOSCRIBE DALAM  
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA  
ARAB MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN BAHASA ARAB  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN JEMBER**



Peneliti:

Evi Muzaiyidah Bukhori, M.Pd.I

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) JEMBER**

## HALAMAN IDENTITAS DAN PENGESAHAN

1. a. Judul Penelitian : Pengembangan Media *Videoscrabe* dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab FTIK IAIN Jember
- b. Jenis Penelitian : Penelitian R&D (*Research and Development*)
- c. Kategori Penelitian : Penelitian Peningkatan Kapasitas
2. Peneliti  
**Ketua Tim**  
Nama : Evi Muzaiyidah Bukhori, M.Pd.I  
NIP/NIDN : 2002069201  
Pangkat : III/b  
Jabatan : Asisten Ahli  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab  
VakWajib : Bahasa Arab
3. Lokasi Penelitian : FTIK IAIN JEMBER
4. Biaya : Rp. 10.000.000
5. Sumber Dana : DIPA IAIN Jember Tahun 2020

Jember, 8 September 2020

Mengetahui,  
Ketua LP2M



Din H. Mustajab, S. Ag., M. Pd. I.  
NIP. 2007101001

Peneliti

Evi Muzaiyidah Bukhori, M.Pd.I  
NUP. 20160387

## ABSTRAK

**Evi Muzaiyidah Bukhori, 2019:** Pengembangan Media *Videoscribe* dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab FTIK IAIN Jember

**Kata kunci:** Keterampilan Berbicara bahasa Arab, Media *Videoscribe*

---

Keterampilan berbicara bahasa Arab merupakan komponen penting dalam mempelajari suatu bahasa, dengan adanya pembiasaan berupa komunikasi baik secara lisan maupun tulisan akan memudahkan pebelajar mencapai tujuan dalam mempelajari suatu bahasa, akan tetapi seiring dengan perkembangan zaman yang begitu cepat serta kemudahan dalam mengakses informasi menuntut seorang pendidik untuk berinovasi dalam proses pembelajaran. Untuk menunjang keterampilan-keterampilan bahasa yang harus dicapai oleh mahasiswa maka peserta didik dapat menghadirkan media-media interaktif dan inovatif pada proses pembelajaran, salah satunya yakni media *videoscribe* dalam aplikatifnya tidak terbatas secara ruang dan waktu yang berarti bahwa video ini dapat di akses dimana saja baik dirumah, tempat wisata, dan sebagainya secara offline maupun online.

Fokus masalah dari penelitian ini adalah: 1) Bagaimana langkah-langkah pengembangan media *videoscribe* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab Iain Jember? 2) Bagaimana kelayakan dan efektifitas media *videoscribe* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember?

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media *videoscribe* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember. 2) Mengetahui kelayakan dan keefektifan media *videoscribe* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model pengembangan Hannafin and Peck langkah-langkah pengembangannya terdiri dari tiga fase yaitu Need Assessment (Fase Analisis Keperluan), Design (Fase Desain), Develop/Implement (Fase Pengembangan dan Implementasi). Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara awal dan respon, validasi Ahli (Media, Materi dan Desain), serta uji respon mahasiswa terhadap produk pengembangan media *videoscribe*.

Hasil penelitian ini: *Pertama*, langkah-langkah pembuatan permainan terdiri dari tampilan aplikasi *videoscribe*, lembar desain aplikasi *videoscribe*, fungsi toolbar pada aplikasi *videoscribe*, desain materi pada *videoscribe*. *Kedua*, Berdasarkan hasil uji coba ahli, pengembangan produk media *videoscribe* mendapat skor sebesar 90% (kategori layak) dari ahli media, validasi ahli materi mendapatkan skor 92% (kategori sangat layak), validasi ahli desain mendapatkan skor 92% dengan (kategori sangat layak).

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa Arab merupakan salah satu mata kuliah yang dianggap sulit oleh mahasiswa. hal ini bukan tanpa sebab mengingat kebanyakan mahasiswa yang menempuh studi di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) seperti Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN), Institut Agama Islam Negeri (IAIN), dan Universitas Islam Negeri (UIN), tidak semua memiliki background pendidikan Islam seperti Madrasah, Pesantren, Ma'had Aly dan sebagainya, tidak sedikit juga berasal dari lulusan pendidikan umum seperti Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Berdasarkan pengamatan dan wawancara penulis, pembelajaran yang sering terjadi di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) khususnya pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember menggunakan pendekatan konvensional, dimana tenaga pendidik atau dosen ceramah, memberikan tugas, dan menyimpulkan materi pembelajaran. Tidak banyak tenaga pendidik atau dosen memberikan inovasi-inovasi dan kreatifitas dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan suasana didalam kelas cenderung monoton dimana mahasiswa dipaksa untuk menghafalkan kosakata bahasa Arab kemudian menyuruh merangkai kosakata tersebut dalam bentuk kalimat. Harus diakui, pembelajaran seperti ini kurang memberikan hasil yang maksimal. Butuh model pembelajaran yang tidak

hanya menarik dan menyenangkan untuk mahasiswa tetapi juga memberikan penguasaan terhadap bahasa Arab.<sup>1</sup>

Pembelajaran bahasa Arab dengan memanfaatkan media menjadi lebih menarik dan mempermudah proses pembelajaran. Media dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memperjelas pemahaman peserta didik dan menghidupkan pembelajaran itu memungkinkan dengan adanya interaksi dan partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar bahasa Arab secara efektif.<sup>2</sup> Dengan media pembelajaran tenaga pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, nyaman, dan menyenangkan sehingga dapat menarik minat dan mengaktifkan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran baik secara mandiri dan kelompok.<sup>3</sup> Media pembelajaran berperan penting dalam pembelajaran bahasa asing khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab, media pembelajaran bukan hanya baik untuk pebelajar anak-anak saja, tetapi juga dewasa dan orang tua.

Telah banyak penelitian-penelitian yang membuktikan efektifitas penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Arab. Hal ini dibuktikan dengan penelitian nurul ilmiyah tentang penggunaan media pembelajaran pada mata kuliah Muhadatsah di PBA STAI Syaikhona Moh. Cholil Bangkalan, dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa pembelajaran dengan

---

<sup>1</sup> Wawancara terhadap salah satu staf Pengajar di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember, pada tanggal 21 Mei 2019 di Ruang Kelas.

<sup>2</sup> Umi Machmudah., Abdul Wahab Rosyidi. 2019. *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press. Hlm. 117-118

<sup>3</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. 2012. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam pembelajaran Bahasa Arab*. Jogjakarta : Diva press. Hlm. 63

menggunakan berbagai media pembelajaran akan menarik mahasiswa dalam mempelajari muhadatsah, adapun jenis-jenis media yang digunakan berupa penayangan film kartun berbahasa Arab, gambar, video dan sebagainya. Dengan media berupa audio visual ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa dalam mempelajari dialek bahasa Arab.<sup>4</sup> Dalam bahasa arab media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga yaitu Audio Visual (*al Samiyah al Bashariyah*), kelompok rangkaian aktifitas (*Majmuatul Amal*), Praktikum (*Majmu'atul Mulahadhoh*).<sup>5</sup> Pengelompokan media tersebut dikarenakan dalam pembelajaran bahasa Arab membutuhkan indra dan organ yang aktif untuk digunakan dalam berbahasa seperti pendengaran, penglihatan dan alat bicara.

Salah satu cara untuk menciptakan suasana nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran menggunakan media audio visual berupa *Videoscribe*. Media ini berupa software yang dapat digunakan untuk memuat berbagai gambar serta tulisan-tulisan dengan desain atau animasi yang menarik untuk menjelaskan suatu konsep pembelajaran.<sup>6</sup> Dengan adanya media *Videoscribe* yang digunakan sebagai alat untuk menciptakan suatu pembelajaran menjadi efektif bagi pembelajaran bahasa Arab, karena mampu menjelaskan konsep pembelajaran bahasa Arab yang dirasa rumit menjadi lebih menarik dan

---

<sup>4</sup> Nurul Ilmiyah, Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Arab dalam Matakuliah Muhadatsah di Prodi Pendidikan Bahasa Arab STAI Syaichona Moh. Cholil Bangkalan. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa III*. Vol.3 2019. hlm. 196-202

<sup>5</sup> Abdul Wahab Rosyidi. 2017. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press. Hlm. 43

<sup>6</sup> Audan, Jon. 2014. *The Ultimate Guide to Using ICT Across The Curriculum for Primary Teacher*. British: Blomsbury. 112.

menyenangkan untuk dipelajari.<sup>7</sup> Wahib Dariyadi menjelaskan Software *Videoscribe* merupakan salah satu alternatif penawaran yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran video yang interaktif dan inovatif sehingga mampu meningkatkan perhatian dan aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran Bahasa Arab.<sup>8</sup> Keunggulan dari penggunaan media *Sparkol Videoscribe* dalam proses pembelajaran adalah tidak terbatas ruang dan waktu. Dengan kata lain mahasiswa dapat mengakses dan memanfaatkan *Videoscribe* di luar perkuliahan seperti: di rumah, tempat wisata, tempat nongkrong, dan lain sebagainya. Di samping itu, media *Videoscribe* sangat cocok bagi mahasiswa yang tidak hanya memiliki kecenderungan visualisasi saja tetapi juga audio. Dengan begitu mahasiswa dapat melatih keterampilan berbahasa dengan mudah tanpa adanya hambatan.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu bagian dari keterampilan bahasa yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa Arab. tidak sedikit dari pembelajar bahasa Arab khususnya mahasiswa merasa tidak percaya diri bahkan takut untuk mengungkapkan atau berbicara menggunakan bahasa Arab, ketakutan untuk berbicara bahasa Arab didasarkan pada minimnya penguasaan terhadap kosakata Arab. Hal ini bukan tanpa sebab mengingat mahasiswa kurang latihan-latihan atau pembiasaan dalam berbicara bahasa Arab. Sebagaimana diketahui bahwa segala sesuatu khususnya penguasaan

---

<sup>7</sup> Megan, Kirkland., 2013. *Newsletter: Office of Integrated Medical Education (5th ed)*. University of Toronto, Faculty of Medicine. hlm. 10

<sup>8</sup> Moch Wahid Dariyadi. 2019. "Penggunaan Software "Sparkol Videoscrab" Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis ICT". *Al Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language*. Vol.3 No.1 Juni 2019. hlm. 1-11

suatu bahasa didasarkan pada pembiasaan dalam menggunakan bahasa sehari-hari. Seiring dengan Perkembangan zaman yang begitu cepat dan kemudahan akses informasi menuntut seorang pendidik harus menangkap sinyal-sinyal perkembangan zaman tersebut dan mengelola serta memasukkannya dalam rencana pelaksanaan pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik.

Berdasarkan permasalahan diatas diperlukan solusi berupa media pembelajaran untuk menunjang keterampilan berbicara mahasiswa PBA IAIN Jember, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berupa *videoscribe* yang nantinya akan menghadirkan video yang bersifat interaktif untuk menunjang keterampilan berbicara, media ini berisi video-video muhadatsah dilengkapi dengan berbagai media lainnya seperti gambar dan animasi untuk menarik minat mahasiswa dalam berbicara bahasa Arab.

## **1.2 Rumusan Masalah**

- 1) Bagaimana langkah-langkah Pengembangan Media *Videoscribe* dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember?
- 2) Bagaimana Kelayakan dan Efektifitas Media *Videoscribe* dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk



- 1) Mendeskripsikan langkah-langkah Pengembangan Media *Videoscribe* dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember.
- 2) Mengetahui kelayakan dan Efektifitas Media *Videoscribe* dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian antara lain:

- 1) Menyediakan refrensi pembelajaran keterampilan berbicara dengan media *Videoscribe*.
- 2) Peneliti dapat mengembangkan produk media *Videoscribe* dengan materi yang lain.
- 3) Mahasiswa PBA IAIN Jember memiliki pengalaman pembelajaran dengan menggunakan media *Videoscribe*
- 4) Pembaca dapat mendapatkan pengetahuan/gambaran atas langkah-langkah pembuatan media *Videoscribe*, serta dapat mengaplikasikan dalam pembelajaran bahasa Arab

## BAB II

### TELAAH PUSTAKA DAN KAJIAN TEORITIS

#### 2.1 Kajian Penelitian

Penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti untuk mengetahui hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya tentang media pembelajaran berbasis *Videoscribe* untuk menghindari kesamaan terhadap kajian-kajiannya. Untuk mempermudah peneliti dalam mendeskripsikan beberapa penelitian terdahulu terkait dengan pengembangan permainan sebagai berikut:

*Pertama*, penelitian ini dilakukan oleh Moch Wahib Dariyadi dengan judul “*Penggunaan Software “Sparkol Videoscribe” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis ICT* ” penelitian deksriptif berupa langkah-langkah penggunaan software *Sparkol Videoscribe* untuk pembelajaran bahasa Arab. Hasil penelitian ini *Sparkol Videoscribe* tidak hanya sebagai media pembelajaran umum akan tetapi bisa diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab, karena dalam software tersebut guru bisa menulis kata-kata bahasa Arab untuk menciptakan suatu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi.<sup>9</sup>

*Kedua*, penelitian ini dilakukan oleh Nur Aini dengan judul “*Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa Kelas X MA Darul Ulum Waru Sidoarjo*” penelitian kuantitatif dengan menggunakan uji T dan

---

<sup>9</sup> Ibid.

Prosentase. Adapun populasi dalam penelitian ini siswa kelas X C MA Darul Ulum Waru Sidoarjo dengan Jumlah 40 siswa. Hasil penelitian ini dilihat dari nilai rata-rata sebelum penggunaan aplikasi videoscribe 71%, sedangkan nilai setelah penggunaan aplikasi videoscribe 83%. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi videoscribe efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis bahasa Arab.<sup>10</sup>

*Ketiga*, penelitian ini dilakukan oleh Kholidin, Hudaidah dan Sani Safitri dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Videoscribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di Sekolah Menengah Atas*” penelitian *Research and Development (R&D)* menggunakan model pengembangan Hannafin and Peck. Subyek penelitian terdiri tiga ahli/validator yakni: ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran kemudian untuk ujicoba lapangan diterapkan di kelas XI.3 SMA Negeri 1 Tanjung dengan jumlah 30 siswa. Hasil dari hasil uji validator kevalidan materi mendapat nilai 4,13 dengan kategori valid, kevalidan media sebesar 4,30 dengan kategori sangat valid, serta untuk desain pembelajaran nilainya 4,53 dengan kategori sangat valid. Untuk uji coba lapangan hasil rata-rata dari pelaksanaan *pre-test* 44,3 dengan kategori sangat rendah, kemudian hasil dari *post-test* 89,6 dengan kategori baik. Maka dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* terjadi peningkatan sebesar 45,3% termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa

---

<sup>10</sup> Nur Aini. 2018. “Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa Kelas X MA Darul Ulum Waru Sidoarjo”. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya. Skripsi tidak dipublikasikan.

media pembelajaran menggunakan media *Videoscribe Sparkol* memiliki dampak efektifitas pada siswa XI.3 SMA Negeri 1 Tanjung.<sup>11</sup>

*Keempat*, penelitian ini dilakukan oleh Erlina Maya Novita dengan judul “Efektifitas Penggunaan Media Video Scribe untuk meningkatkan keterampilan mendengar bagi siswa kelas 8 MTs Assyafi’iyah Pakal Benowo Surabaya” penelitian kuantitatif dengan menggunakan uji T dan Prosentase. Adapun populasi dalam penelitian ini siswa kelas VIII MTs Asy Syafi’iyah Pakal Benowo Surabaya dengan Jumlah 21 siswa. Hasil penelitian ini dilihat dari perhitungan statistik diperoleh dari pelaksanaan pretest dan posttest, data mean dari pelaksanaan pretest 7,19, sedangkan data mean dari pelaksanaan posttest 9,63 dengan T Hitung sebesar 15,47. Berdasarkan hasil tersebut bahwa T hitung lebih besar dari T tabel ( $14,08 < 15,47 > 14,84$ ), dilihat dari data tersebut  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima. Maka disimpulkan bahwa adanya pengaruh media video scribe untuk meningkatkan kemampuan mendengar bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Asy Syafi’iyah Pakal Benowo Surabaya.<sup>12</sup>

Perbedaan dengan penelitian ini yaitu terdapat beberapa perbedaan dalam penelitian ini yakni penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan metode Hannafin and Peck, pengembangan media *videoscribe* ini untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember. digunakanya

---

<sup>11</sup> Kholidin, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Videoscrab Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di Sekolah Menengah Atas”. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*. Vol.6 No.2 November 2017. hlm. 1-12

<sup>12</sup> Erlina Maya Novita. 2016. “Efektifitas Penggunaan Media Video Scribe untuk meningkatkan keterampilan mendengar bagi siswa kelas 8 MTs Assyafi’iyah Pakal Benowo Surabaya”. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya. Skripsi tidak dipublikasikan.

media videoscribe untuk memudahkan mahasiswa dalam melatih keterampilan berbicara pada semester kedua dalam mata kuliah Muhawaroh. Mata kuliah tersebut merupakan aplikatif dari mata kuliah Bahasa Arab yang mempelajari 600 kosakata dalam semester pertama. Dengan adanya media Videoscribee mahasiswa akan mudah untuk berlatih keterampilan berbicara dengan percaya diri tanpa adanya rasa takut dan salah untuk berbicara bahasa Arab.

## **2.2 Konsep atau Teori Relevan**

### **1. Keterampilan Berbicara (*Maharah Kalam*)**

Keterampilan berbicara atau biasa disebut dengan *Ta'bir* yang berarti ungkapan. Dalam bahasa Arab *ta'bir* terbagi menjadi dua, yakni: *ta'bir syafahi* dan *ta'bir tahriri*. *ta'bir syafahi* lebih menekankan pada lisan, sedangkan *ta'bir tahriri* lebih menekankan pada tulisan. Akan tetapi keduanya memiliki kesamaan yang mendasar, yaitu bersifat aktif untuk menyampaikan suatu ide, pikiran, atau gagasan seseorang.<sup>13</sup> Dapat diartikan juga bahwa, keterampilan berbicara merupakan kemampuan untuk mengungkapkan kata-kata dengan mengekspresikan pikiran seseorang berupa pendapat, keinginan, atau perasaan kepada lawan bicara. Supaya proses tersebut dapat didengar maupun dilihat oleh manusia untuk menyampaikan segala sesuatunya dalam rangka memenuhi kebutuhannya.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Saiful Musthafa. 2017. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN-Maliki Press. hlm. 137

<sup>14</sup> Acep Hermawan. 2018. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. hlm. 159

Pada hakikatnya keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang paling rumit, bagaimana pembelajar bahasa Arab mampu untuk mengutarakan pikiran serta perasaannya melalui kata dan kalimat yang benar, ditinjau dari beberapa aspek seperti: gramatikal bahasa Arab, tata bunyi bahasa, empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Hal ini didasari dengan kemampuan mendengarkan yang bersifat *reseptif*, kemampuan berbicara *produktif*, dan pengetahuan kosakata bahasa Arab serta pola kalimat yang benar *relatif*, dengan begitu akan memungkinkan pembelajar bahasa Arab dapat mengutarakan serta mengomunikasikan pikirannya.<sup>15</sup>

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang paling penting dalam pembelajaran bahasa Arab. Karena berbicara merupakan kegiatan berbahasa yang aktif dari seorang pemakai bahasa yang menuntut prakasa nyata dalam penggunaan bahasa untuk mengungkapkan diri secara lisan. Dalam latihan berbicara, pembelajar terlebih dahulu harus didasari dengan keterampilan mendengar, penguasaan kosakata, serta keberanian untuk mengungkapkan apa yang ada dalam ide-ide dengan memperhatikan kaidah tata bahasa yang ada secara lisan. Komponen tersebut menjadi satu-kesatuan untuk memudahkan pembelajar mencapai tujuan pembelajaran.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Ahmad Fuad Mahmud Ilyan. 1992. *Al-Maharat al-Lughawiyah: Mahiyatuha wa Thara'iq Tadrisiha*. Riyadh: Dar al-Muslim Li al-Nasyr wa alTauzi. hlm. 96

<sup>16</sup> Abdul Wahab Rosyidi., Mamlu'atul Ni'mah. 2018. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press. hlm. 88-90

Faktor yang mendasari pentingnya keterampilan berbicara dalam mempelajari suatu bahasa, dimana pembelajar bahasa Arab mempunyai keberanian dalam pengungkapan serta tidak mempunyai perasaan takut ketika penyampaianya. Oleh karena itu pendidik juga mempunyai peran penting kepada pembelajar untuk selalu memotivasi dan memberikan dukungan penuh agar pembelajar tidak merasa takut untuk berbicara bahasa Arab. Karena ketakutan merupakan kesalahan yang besar sehingga pembelajar akan susah untuk mendalami materi tersebut.<sup>17</sup>

Keterampilan berbicara secara umum bertujuan untuk dapat berkomunikasi secara lisan sesuai dengan bahasa yang dipelajari, sehingga proses penyampaian pesan secara cepat dapat di diterima dan dipahami oleh orang lain. Saiful mustofa menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran keterampilan berbicara mencakup beberapa hal antara lain: a) kemudahan berbicara, b) kejelasan, c) bertanggung jawab, d) membentuk pendengaran kritis, e) membentuk kebiasaan.<sup>18</sup>

Dari beberapa cakupan diatas dapat disimpulkan bahwa semua pembelajar bahasa Arab mempunyai kesempatan yang sama untuk terus berlatih berbicara secara terus menerus serta mengembangkan melalui berbagai media seperti : diskusi, pidato, dan debat bahasa Arab. Tanpa disadari proses pembelajaran keterampilan berbicara secara otomatis juga melatih keterampilan mendengar secara tepat dan kritis, dalam proses berlatih, pembelajar harus mengevaluasi kata-kata yang diucapkan

---

<sup>17</sup> Ibid., hlm. 136

<sup>18</sup> Ibid., hlm. 138-139

sehingga mengetahui tingkat kebenaran gramatikal dan ketepatan kosakata bahasa Arab. Akan tetapi proses pengembangan keterampilan berbicara membutuhkan lingkungan yang mendukung, untuk menciptakan kebiasaan berbahasa itu bisa diwujudkan melalui interaksi antara dua manusia atau lebih, mereka harus mempunyai komitmen kuat untuk selalu menggunakan bahasa yang dipelajari untuk berkomunikasi secara terus menerus, sehingga tercipta lingkungan berbahasa yang sesungguhnya.

Adapun tahapan-tahapan untuk pembelajaran keterampilan berbicara, antara lain: a) dimulai dengan kalimat pendek, tema diambil dari kehidupan nyata untuk di komunikasikan menjadi sebuah kalimat-kalimat yang nantinya bisa di ungkapkan menjadi kalimat yang panjang. b) pendidik meotivasi untuk selalu berkomunikasi dengan teman, pendidik, dll. tema yang dikomunikasikan berkaitan dengan kegiatan sehari-sehari, yang nantinya akan menjadi percakapan yang panjang dan menarik. c) pebelajar bahasa diharuskan untuk sering melihat dan mendengar percakapan-percakapan oleh penutur asli melalui media elektronik sehingga bisa memahami *lahjah* dan dialek penutur aslinya, kemudian menerapkan dalam kegiatan sehari-hari.<sup>19</sup>

## **2. Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin "*Medius*" yang artinya adalah perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata

---

<sup>19</sup> Abdul Wahab Rosyidi., Mamlu'atul Ni'mah. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. hlm. 94



*wasaaaila* yang artinya pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>20</sup> Dengan kata lain media juga bisa di artikan setiap manusia, materi atau peristiwa yang memberikan kepada peserta didik untuk memperoleh keterampilan, sikap, dan pengetahuan.<sup>21</sup> Tidak hanya itu, media pembelajaran meliputi alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran seperti: buku, tipe recorder, kamera, video, film, foto, gambar, grafik, televisi, komputer dan sebagainya.<sup>22</sup>

Media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi serta digunakan dalam penyampaian pesan pembelajaran. Dalam pembelajaran akan terjadi suatu komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Akan tetapi, komunikasi tersebut tidak akan berjalan tanpa adanya bantuan atau sarana untuk menyampaikan isi pesan tersebut. adapun bentuk-bentuk stimulus yang dapat digunakan sebagai media antara lain: hubungan interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Dengan kelima stimulus ini, akan membantu pebelajar mempelajari isi pembelajaran, bentuk-bentuk stimulus yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran adalah suara, lihat, dan gerakan.<sup>23</sup>

Media pembelajaran mempunyai tujuan agar pesan atau informasi dapat mudah diterima dan selalu diingat oleh peserta didik. Dalam proses

---

<sup>20</sup> Azhar Arsyad. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers. Hlm. 3

<sup>21</sup> Umi Machmudah., Abdul Wahab Rosyidi. *Active Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Hlm. 115

<sup>22</sup> Abdul Wahab Rosyidi. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Hlm. 26

<sup>23</sup> Hujair AH.Sanaky. 2015. *Media Pembelajaran Interaktif – Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara. hlm. 4

pembelajaran bahasa Arab pebelajar akan dibekali dengan empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis) dengan cara berlatih secara terus menerus untuk memperoleh keterampilan tersebut, padahal berlatih secara berkesinambungan itu akan membosankan peserta didik sehingga dengan adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran bahasa Arab sangat membantu untuk menjadi daya tarik dan semangat peserta didik untuk mempelajarinya.<sup>24</sup>

Peranan media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Disamping dapat menarik perhatian peserta didik, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Dalam penerapan pembelajaran disekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.<sup>25</sup>

Suyanto mengelompokkan media pembelajaran bahasa Arab dalam tiga kategori besar yaitu alat bantu dengar (*audio aids*), alat bantu pandang (*visual aids*), alat bantu pandang-dengar (*audio-visual aids*).<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> Abdul Wahab Rosyidi. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Hlm. 28

<sup>25</sup> Abdul Hamid, dkk. 2008. *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi, Materi dan Media*. Malang: UIN-Maliki Press. hlm. 178

<sup>26</sup> Abdul Wahab Rosyidi. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Hlm. 43

*Pertama*, alat bantu dengar (*audio aids*) yaitu Media dengar (*sam'iyah/audio*) yang menuntut pebelajar bahasa Arab untuk menggunakan indra pendengaran secara dominan seperti radio, tape recorder, laboratorium bahasa, alat musik tertentu. Pemanfaatan radio untuk pembelajaran bahasa Arab dapat berfungsi sebagai penunjang pemantapan dari pembelajaran yang di peroleh dari sekolah. Akan tetapi, radio dirasa kurang sesuai sebab sulitnya mengakses siaran radio yang berbahasa Arab. Alternatif kedua dengan pemanfaatan yang kedua *Audio* berupa kaset atau tipe recorder, yang bila dibanding dengan radio media ini memiliki keunggulan tersendiri. menggunakan media kaset pengajar dapat memanfaatkan untuk menyampaikan materi rekaman berupa lagu-lagu berbahasa arab atau materi-materi pembelajaran yang dapat melatih beberapa keterampilan yang sesuai dengan tingkat penguasaan peserta didik topik pembelajaran maupun target keterampilan yang ingin dicapai.<sup>27</sup> Laboratorium bahasa selama ini sudah banyak digunakan di berbagai sekolah-sekolah guna untuk melatih mendengar bagaimana ucapan bahasa Arab yang disampaikan oleh orang Arab asli.

*Kedua*, Media *Bashariyah* (Media Pandang/Visual) dapat berupa alat peraga yaitu: (1) benda-benda alamiah, orang dan kejadian. Seperti alat-alat sekolah, alat olah raga, dan benda-benda disekitar sekolah. (2) tiruan benda-benda alamiah, orang dan kejadian. Seperti buah-buahan dari plastik, mobil-mobilan, perkakas rumah tangga dll. (3) gambar

---

<sup>27</sup> Ibid., Hlm. 43-44

benda-benda alamiah, orang dan kejadian. Baik gambar sederhana maupun gambar hasil peralatan mutakhir. Media pandang lainnya adalah kartu dengan segala bentuknya, yang meliputi (1) kartu huruf, (2) kartu kata, (kartu kalimat), (4) kartu gambar. Dalam pembelajaran bahasa Arab, benda-benda tiruan dan gambar merupakan media yang cukup efektif untuk digunakan, terutama untuk pembelajaran mufradat dan pola kalimat.<sup>28</sup>

*Ketiga, alat bantu pandang-dengar (audio-visual aids) atau Media Sam'iyah-Bashariyah (Dengar-Pandang) yaitu Media pengajaran bahasa yang paling lengkap adalah Media Sam'iyah-Bashariyah (Dengar-Pandang) karena media ini terjadi proses saling membantu antara indra dengar dan indra pandang. Yang termasuk jenis dari media ini adalah televisi, VCD, Komputer dan Laboratorium bahasa yang mutakhir. Pada saat ini televisi sudah dapat mengakses siaran-siaran yang berbahasa Arab dengan adanya parabola. Sehingga dengan guru dapat memanfaatkan media tersebut untuk pembelajaran bahasa Arab. VCD juga merupakan media pembelajaran yang efektif karena dengan VCD kita bisa melihat dan mendengar pada saat ini telah banyak program-program pembelajaran bahasa Arab yang dikemas dalam bentuk CD, namun untuk mengoprasikannya tidak cukup dengan VCD tetapi dengan komputer yang dilengkapi multimedia.<sup>29</sup>*

---

<sup>28</sup> Abdul Hamid, dkk. *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi, Materi dan Media*. hlm. 175

<sup>29</sup> Ibid., hlm. 178

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran sudah tidak asing bagi seorang pendidik, seorang pendidik dituntut untuk kreatif, inovatif bagaimana penyampaian pesan pembelajaran mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik, seiring berkembangnya teknologi komunikasi dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Teknologi itu berupa internet, video, televisi dan sebagainya. melalui video peserta didik dapat meningkatkan keterampilan mendengar dan berbicara dimanapun dan kapanpun tanpa ada batasan.

### **3. VideoScribe**

VideoScribe merupakan perangkat lunak untuk membuat animasi whiteboard secara otomatis, software ini diluncurkan pada tahun 2012 oleh perusahaan Inggris Sparkol, bahkan software VideoScribe memenangkan App Best Mobile/Tablet B2B di 2013 MOMA Award. software VideoScribe ini dikembangkan dalam Adobe flash kemudian menghasilkan Quick Time dan video Flash. File video tersebut dapat di ekspor ke Quicktime, video flash atau urutan gambar berupa JPEG atau PNG.<sup>30</sup> Setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, software ini sudah di instal dan digunakan oleh 100.000 lebih, selain menarik video ini juga cepat dan mudah untuk digunakan, selain itu video ini membuat

---

<sup>30</sup> Saman. Tinjauan Teoritis Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Siswa. *Prosiding Seminar Nasional*. Vol.3 No.1 2017. hlm. 389-391

pengguna untuk menyampaikan suatu pesan tanpa pengetahuan, teknis, dan desain.<sup>31</sup>

VideoScribe sangat menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran, selain software ini mudah untuk digunakan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik melalui gambar dan audio visual yang menghasilkan video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar, suara, dan musik.<sup>32</sup> Seorang pendidik juga dapat menggunakan video yang telah ada kemudian di impromisasi dengan tulisan atau kata-kata, gambar, atau musik tambahan untuk menarik minat peserta didik. Software videoscribe ini merupakan sarana untuk pengembangan belajar mandiri peserta didik dirumah maupun disekolah, karena videoscribe ini tidak terbatas ruang dan waktu, dengan kata lain bisa digunakan kapan pun dan dimanapun yang terjangkau dengan akses internet. Salah satu sarana internet yang biasa digunakan dalam pendidikan disebut dengan *E-learning*.<sup>33</sup>

VideoScribe dapat dijalankan secara *online* maupun *offline*, jika dijalankan secara *online* maka tampilan fitur *image* akan lebih beragam, selain itu dalam fitur suara tersedia yang dapat digunakan untuk *Backsound*. Akan tetapi, jika dijalankan dengan *offline* fitur *image*

---

<sup>31</sup> Air Jon dkk. 2014. *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart*. Bristol, UK: Sparkol Books. hlm. 3

<sup>32</sup> Kholidin, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Videoscrab Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di Sekolah Menengah Atas". *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*. hlm. 8

<sup>33</sup> Tri Sutrisno, Yudha Anggana Agung. 2016. Pengembangan Media Videoscribe Berbasis E-Learning pada Mata Pelajaran Komunikasi Data dan Interface di SMK Sunan Drajat Lamongan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 05.No. 03 2016. hlm. 1068-1073

terbatas, fitur suara atau musik tidak tersedia. Akan tetapi, jika ingin menambahkan music track bisa diambilkan *file* yang ada di komputer. Adapun fungsi dari videoscribe sangat banyak selain untuk membuat blog atau website menjadi menarik, dapat juga digunakan sebagai media promosi jasa baik secara online maupun offline, serta menjadi salah satu media pembelajaran, sehingga materi lebih menarik untuk disajikan di dalam kelas.

Adapun kelebihan dari videoscribe antara lain: dapat menyajikan kata-kata dengan gambar secara bersamaan, dapat menyajikan animasi serta suara dengan bersamaan sehingga lebih menarik semangat belajar peserta didik dari pada hanya menampilkan animasi dan teks saja, dapat menyajikan hal yang rumit menjadi sederhana sehingga peserta didik mudah untuk memahami isi materi pembelajaran.<sup>34</sup> Kekurangan videoscribe dalam proses pembelajaran yaitu dapat menimbulkan sifat komunikasi satu arah serta dalam proses penampilan video memerlukan peralatan yang kompleks serta membutuhkan waktu yang panjang dalam pembuatan video.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Air Jon dkk. *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart*. hlm. 23

<sup>35</sup> Kholidin, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Videoscrab Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di Sekolah Menengah Atas". *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*. hlm. 10

## BAB III

### METODOLOGI DAN PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian dan Teknik Penggalan Data

##### 1) Jenis dan Pendekatan Penelitian

###### a. Jenis Penelitian

Penelitian ini peneliti menggunakan penelitian *research and development* (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu kemudian menguji keefektifan produk tersebut. Untuk produk dibidang pendidikan seperti: metode mengajar, media pendidikan dan sebagainya.<sup>36</sup> Nana mengatakan bahwa R&D merupakan proses atau langkah-langkah dari pengembangan suatu produk yang baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.<sup>37</sup> Hal tersebut diungkapkan oleh Borg and Gall penelitian dan pengembangan merupakan suatu strategi untuk mengembangkan produk pendidikan yang efektif dan dapat digunakan untuk mengatasi masalah belajar.

Tujuan dari penelitian pengembangan merupakan penelitian dengan adanya penilaian-penilaian dalam setiap perubahan yang terjadi dalam kurun waktu terjadinya perubahan, dimaksudkan penelitian pengembangan merupakan bentuk penelitian terkait

---

<sup>36</sup> Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. hlm. 297

<sup>37</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, 2017, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Rosdakarya, hlm. 164



dengan proses dan hasil dari peningkatan kualitas pendidikan. Dengan ini maka penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media videoscribe dalam pembelajaran bahasa Arab mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember. Untuk menghasilkan suatu produk maka diperlukan adanya analisis kebutuhan serta menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran bahasa Arab di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan suatu produk tersebut. sehingga penelitian dan pengembangan yang dilakukan bersifat longitudinal atau bertahap.<sup>38</sup>

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Hannafin and Peck yang merupakan model pengembangan yang berorientasi pada produk, seperti: video pembelajaran, multimedia pembelajaran, modul dan sebagainya. Menurut Hannafin and Peck langkah-langkah pengembangan terdiri dari tiga fase yaitu Need Assessment (Fase Analisis Keperluan), Design (Fase Desain), Develop/Implement (Fase Pengembangan dan Implementasi).<sup>39</sup>

#### b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Model Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses langkah-langkah pengembangan media

---

<sup>38</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. hlm. 297

<sup>39</sup> Muhamad Afandi, Badarudin. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

videoscribe dengan pemerolehan data berupa informasi yang diperoleh selama proses pembuatan videoscribe. Adapun pendekatan kuantitatif untuk mengetahui keefektifan media videoscribe dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya pada keterampilan berbicara dengan pemerolehan data berupa angka atau nilai dari angket dan tes (uji coba lapangan).

### **3.2 Subyek Penelitian**

Dalam penelitian ini terdiri dari sumber data primer, yaitu evaluasi ahli dengan tiga aspek penilaian, ahli dibidang materi pembelajaran, ahli dibidang desain, ahli dibidang media pembelajaran. serta mahasiswa untuk uji coba lapangan dengan menggunakan media videoscribe. Sedangkan sumber data sekunder adalah beberapa dokumen dan literatur.

### **3.3 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik Observasi, angket untuk tiga validator (validator materi, media, desain), uji keefektifan pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember.

### **3.4 Teknik Analisis Data**

Terdapat tiga teknis analisis data untuk mengolah hasil dari pengembangan yaitu analisis isi, analisis deskriptif, dan analisis uji T.

- a. Analisis isi pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan merumuskan Satuan Acara Pembelajaran (SAP) serta silabus untuk menyusun materi yang akan dikembangkan. Berdasarkan analisis dari perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai bahan untuk pengembangan media Videoscribee dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya pada keterampilan berbicara.

b. Analisis deskriptif

Analisis ini digunakan saat uji ahli dan uji coba lapangan, data dihimpun melalui penilaian angket dimana didalamnya memberikan kritik, saran, untuk perbaikan produk yang dikembangkan. Hasil dari analisis deskriptif digunakan untuk menentukan tingkat validitas, kemenarikan dan keefektifan suatu produk yang dikembangkan berupa media videoscribe. untuk menganalisis hasil tanggapan serta masukan dari validator menggunakan rumus sebagai berikut:<sup>40</sup>

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentasi kelayakan

$\sum x$  : Jumlah Total jawaban skor Validator (nilai nyata)

$\sum x_i$  : Jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

---

<sup>40</sup> Suharsimi Arikunto. 2015. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. hlm. 272

Sedangkan untuk mendapatkan keputusan pada tingkat kelayakan, keefektifan, dan kemenarikan digunakan konvensi kriteria berdasarkan skala likert tingkat pencapaian sebagai berikut:<sup>41</sup>

**Tabel 1.1 Kriteria kelayakan berdasarkan presentase**

<b>Presentase (%)</b>	<b>Tingkat Kevalidan</b>	<b>keterangan</b>
90-100	Sangat layak/sangat valid	Tidak revisi
75-89	Layak/valid	Tidak revisi
65-74	Cukup layak/cukup valid	Perlu revisi
55-64	Kurang layak/kurang valid	Perlu revisi
0-54	Tidak layak/tidak valid	Revisi total

c. Analisis hasil uji coba lapangan

Untuk mengetahui hasil uji coba awal suatu produk yang dikembangkan, dalam uji coba awal di lapangan pengujian data menggunakan pre-test dan post-test. Kemudian nilai hasil ujian keduanya akan di olah dengan menggunakan rumus t-test.

### **3.5 Rencana Pembahasan**

Untuk menjawab rumusan masalah yang ada di padukan dengan data-data yang didapatkan selama proses penelitian pengembangan antara lain:

---

<sup>41</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. hlm. 94

Untuk jawaban rumusan masalah yang pertama tentang langkah-langkah pengembangan media *videoscribe* menurut teori Hannafin and Peck terdapat tiga langkah-langkah antara lain:

1. Need Assessment (Fase Analisis Keperluan)

Dalam fase ini analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan yang digunakan dalam mengembangkan media *videoscribe* seperti materi yang didalamnya terdapat beberapa latihan-latihan keterampilan berbicara untuk mahasiswa pendidikan bahasa Arab, serta menganalisis kebutuhan peralatan dan keperluan yang berkaitan dengan pengembangan *videoscribe*.

2. Design (Fase Desain)

Informasi dari analisis suatu kebutuhan pengembangan *videoscribe* tersebut dipindahkan dalam dokumen yang menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran berupa *videoscribe*, dokumen yang didapatkan desain-desain video dengan animasi-animasi yang di masukkan dalam video pembelajaran tersebut sehingga akan menarik untuk berlatih berbicara bahasa Arab.

3. Develop/Implement (Fase Pengembangan dan Implementasi).

Dalam fase ini *videoscribe* sudah siap untuk di uji cobakan untuk mendapatkan penilaian berupa formatif dan sumatif dari ahli validator, peneliti akan merevisi beberapa masukan, kritikan yang didapatkan dari angket validator, jika dinyatakan valid dan layak oleh validator maka peneliti akan menguji coba pada kelompok kecil

sehingga mencapai kualitas media pembelajaran yang layak untuk di terapkan pada uji coba lapangan atau pada kelompok besar.

Adapun sistematika penelitian pengembangan media *videoscribe* sebagai berikut:

1. BAB I : Berisi tentang Latar Belakang masalah, data yang diuraikan dalam latar belakang berupa observasi awal tentang pelaksanaan proses pembelajaran keterampilan berbicara mahasiswa PBA IAIN Jember, Menganalisis problematika, serta penawaran produk pengembangan media *videoscribe*. Mengacu pada latar belakang diatas rumusan masalah dalam penelitian ini berupa (1) langkah-langkah pengembangan media *videoscribe*, (2) Uji Kelayakan dan Efektifitas media *videoscribe*. Tujuan penelitian (1) Mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan *videoscribe*. (2) mengetahui kelayakan dan efektifitas media *videoscribe*.
2. BAB II : Kajian Penelitian, peneliti mendeskripsikan penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan media *videoscribe*. Serta memberikan titik pembeda dengan penelitian terdahulu. Dalam pembahasan teori yang relevan dengan penelitian ini, peneliti memfokuskan pada teori-teori antara lain: Keterampilan Berbicara (*Maharah kalam*), Media Pembelajaran, dan *Videoscribe*.
3. BAB III : Metode Penelitian dan Teknik Penggalan Data, Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D dengan model pengembangan Hannafin and Peck. Pendekatan Penelitian yakni

kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses langkah-langkah pengembangan media *videoscribe*. Pendekatan kuantitatif untuk mengetahui keefektifan media *videoscribe* dalam pembelajaran bahasa Arab. Subyek Penelitian penelitian Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember Instrumen Pengumpulan Data menggunakan teknik Observasi, angket untuk tiga validator (validator materi, media, desain), uji Efektifitas pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember. Adapun Teknik Analisis Data yaitu analisis isi Pembelajaran, analisis deskriptif, dan analisis uji coba lapangan.

4. BAB IV : Langkah-langkah pengembangan media *videoscribe*, Setelah proses pengembangan media selesai langkah selanjutnya peneliti akan uji ahli produk media *videoscribe* kepada validator, dalam penelitian ini terdapat tiga aspek penilaian yaitu ahli dibidang materi pembelajaran, ahli dibidang desain, ahli dibidang media pembelajaran dengan memberikan. Peneliti akan menyerahkan media *videoscribe* dengan angket penilaian.
5. Setelah penilaian validator selesai, jika nilai yang di dapatkan dari ahli tersebut menunjukkan tingkat kevalidan/kelayakan yang layak dengan catatan, maka peneliti akan merevisi produk sesuai dengan masukan dan arahan dari para ahli. Akan tetapi jika nilai yang diperoleh menunjukkan tingkat kevalidan/ kelayakan yang kurang

maka peneliti akan merevisi dan menyerahkan kembali produk tersebut untuk di validitas.

6. Jika produk tersebut di nyatakan layak, langkah selanjutnya uji coba lapangan pada kelompok kecil. Disini mahasiswa akan diminta untuk mengakses videoscribe untuk berlatih berbicara bahasa Arab, jika dirasa cukup mahasiswa diminta untuk mempraktekan hiwar yang ada di videoscribe dalam pembelajaran bahasa Arab. Pada tahap uji coba lapangan peneliti akan memberikan berupa tes dan angket, untuk mengetahui tingkat efektifitas serta problematika yang dihadapi selama proses pembelajaran bahasa Arab dengan penggunaan media videoscribe. Peneliti akan menganalisis hasil tes, sehingga mencapai kualitas media pembelajaran yang layak dan siap untuk di uji coba lapangan kedua atau pada kelompok besar.
7. BAB V : kesimpulan dari pembahasan produk media *videoscribe* serta saran penggunaan media *videoscribe*.



## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN DAN KAJIAN PRODUK

Pada tahap ini peneliti akan memaparkan data yang telah diperoleh selama proses pengembangan media *Videoscribe* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab, dalam penelitian ini peneliti menggunakan model Hannafin and Peck dengan tiga langkah pengembangan yakni *Need Assessment*, *Design*, dan *Develop/Implement*. Dalam hal *develop/implement* peneliti hanya sampai pada tahap uji/validasi ahli, sehingga penelitian ini memerlukan adanya penelitian lanjutan berupa uji coba lapangan baik kelompok kecil maupun kelompok besar, sebelum produk ini di cetak secara masal.

Adapun langkah-langkah pengembangan media *Videoscribe* sebagai berikut:

#### **A. Need Assessment (Fase Analisis Keperluan)**

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi pada pembelajaran Muhawaroh yang merupakan mata kuliah lanjutan dari mata kuliah Bahasa Arab di semester satu, adapun kurikulum mata kuliah Bahasa Arab di PBA yakni tentang penguasaan kosakata, sehingga mata kuliah muhawaroh di semester dua merupakan aplikatif dari kosakata yang telah dikuasai sebelumnya, dalam pembelajaran muhawaroh tersebut pendidik akan memberikan tema yang kemudian meminta mahasiswa untuk bercerita atau mengeluarkan ide tentang tema tersebut. Akan tetapi, yang terjadi dilapangan bahwa masih terdapat beberapa mahasiswa yang merasa kesulitan jika dituntut untuk mengucapkan atau mengeluarkan ide tentang tema tersebut secara spontan, mereka perlu berfikir dan

menganalisa, dan mendesain dalam bentuk tulisan sehingga baru mengucapkan kalimat sesuai dengan tema pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu Mata Kuliah Muhawaroh di PBA IAIN Jember, bahwa pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab harus melalui tahapan-tahapan yang dimulai dengan tahapan pemula seperti menirukan ucapan sampai pada ungkapan ide, dikarenakan kemampuan mahasiswa baik dalam aspek kebahasaan ataupun intelektual terkait dengan bahasa Arab tidak lah sama. Selain itu juga dikarenakan background pendidikan, tidak semua mahasiswa merupakan lulusan pesantren atau sekolah Agama, tetapi juga background pendidikan umum seperti SMA dan SMK. sehingga mereka yang lulusan sekolah umum akan merasa minder dan takut salah jika harus berbicara bahasa Arab secara spontan. Hal tersebut dapat dilihat ketika diminta maju untuk oleh pendidik dan menceritakan suatu tema, mereka akan diam cukup lama dikarenakan merasa kesulitan untuk menyusun kalimat dengan benar.

Disamping itu peneliti juga melakukan wawancara dengan mahasiswa, mereka mengungkapkan bahwa butuh latihan – latihan yang ekstra untuk bisa menunjang kemampuan berbicara bahasa Arab, mereka juga mengungkapkan terkadang muncul rasa takut dan tidak percaya diri membuat ngeblenk seakan ide yang ada difikiran hilang, selain itu metode pembelajaran yang digunakan monoton sehingga yang masih tahapan pemula dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab akan menjadi momok yang menakutkan.

Berdasarkan temuan – temuan yang terjadi dalam observasi dan wawancara di atas, maka salah satu alternatif pemecahan guna terlaksananya pembelajaran yang mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran adalah

mengembangkan media *Videoscribe* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab.

Selanjutnya peneliti menganalisa kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan media *Videoscribe*, dimulai dengan menyusun draf untuk pembuatan media *Videoscribe*, kemudian peneliti melakukan analisa terhadap kompetensi inti dalam pembelajaran keterampilan berbicara sehingga dapat dirumuskan indikator dan tujuan pembelajaran dengan tepat. Berdasarkan hasil analisa kurikulum PBA IAIN Jember pada mata kuliah muhawaroh terdapat standart kompetensi sebagai berikut “Mahasiswa mampu mengungkapkan ide/gagasan secara lisan, serta mampu berkomunikasi dengan bahasa yang dipelajari (Bahasa Arab)”

dari standart kompetensi tersebut dapat dirumuskan menjadi beberapa kompetensi dasar antara lain:

1. Mahasiswa mampu berbicara sesuai dengan kaidah yang benar
2. Mahasiswa mampu mengungkapkan ide maupun gagasan yang ada didalam pikiran.
3. Mahasiswa mampu berinteraksi secara lisan dan dapat memahami lawan bicara

Berdasarkan kompetensi dasar di atas maka peneliti mulai merumuskan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, dalam penentuan materi peneliti berusaha untuk mengambil konteks yang dekat dalam kehidupan sehari-hari, dengan harapan materi tersebut akan mudah dipahami dan masuk dalam pemikiran mahasiswa sehingga ketika diminta untuk bercerita atau mengungkapkan kembali mereka akan mudah melaksanakannya. Disamping itu

peneliti juga mempersiapkan aplikasi *Videoscribe* untuk proses pengembangan media *Videoscribe*.

Media permainan *Videoscribe* ini dalam proses desain merupakan jenis media yang tidak terlalu rumit dalam proses pengembangannya, selaras dengan kemajuan teknologi pada saat ini yang menuntut untuk membuat bahan ajar digital dengan adanya materi-materi yang disampaikan, dalam aplikasi tersebut dilengkapi dengan animasi, gambar, chat dan grafik. Sehingga materi dapat dikemas secara luas, efektif dan efisien. Akan tetapi, dalam aplikasi *Videoscribe* tersebut hanya tersedia satu jenis font saja untuk penulisan arab, bahkan jika kita menulis secara langsung dengan menggunakan bahasa Arab otomatis tulisan tersebut akan terbalik dan tidak bisa dibaca. Akan tetapi, jika materi di sajikan dengan tulisan huruf latin / b.indonesia maka sangat banyak sekali jenis font untuk memudahkan proses pengembangan media *Videoscribe* ini.

## **B. Design (Fase Desain)**

Pada tahap perencanaan ini, peneliti menentukan *draft* produk awal berupa komponen-komponen yang harus ada dalam pengembangan media *Videoscribe*, dimulai dari mengintal aplikasi *Videoscribe*, kemudian merumuskan materi yang akan di sampaikan, merekam suara sebagai pelengkap materi yang akan di sampaikan, mendesain tema dalam aplikasi, hingga materi ini dapat di ekstrak untuk menjadi video pembelajaran yang dapat digunakan.

Setelah proses perencanaan serta pengembangan produkna selesai, selanjutnya peneliti menyusun instrumen berupa angket yang diberikan kepada tiga ahli/validator yakni desain, media, dan materi, dengan adanya penilaian serta

kritik saran dari validator akan digunakan sebagai pertimbangan adanya revisi produk menjadi lebih baik, sebelum produk tersebut di uji cobakan dalam lapangan, baik kelompok kecil maupun kelompok besar.

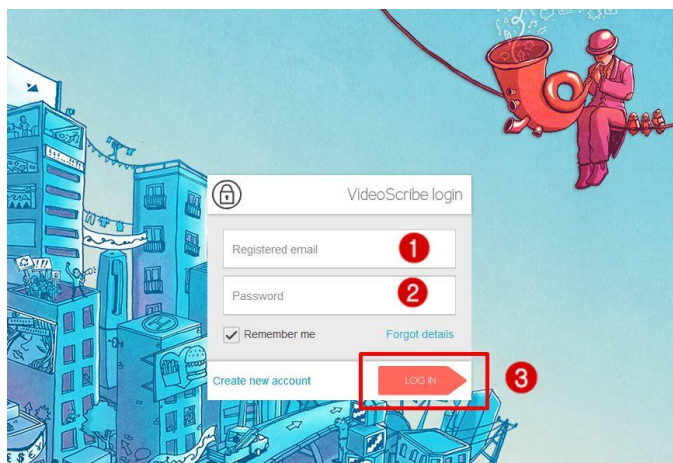
Materi disampaikan untuk menarik dan membuat mahasiswa termotivasi untuk berbicara bahasa Arab, dalam proses pembelajaran akan ada timbal balik berbentuk ajakan untuk berlatih berbicara bahasa Arab sesuai dengan tema, maka dalam proses pengembangan ini selain mendeskripsikan suatu teks atau tulisan maka sound atau suara yang dimasukkan dalam materi tersebut menjadi komponen penting sebagai penunjang kemampuan mahasiswa berbicara bahasa Arab.

*Videoscribe* didesain secara menarik, baik dari komposisi warna yang ditampilkan serta animasi-animasi yang sesuai dengan tingkatan atau keadaan subjek penelitian, selain meningkatkan keterampilan b

Adapun langkah-langkah pengembangan *Videoscribe* akan dijelaskan secara detail dibawah ini:

### **1. Tampilan Aplikasi *Videoscribe***

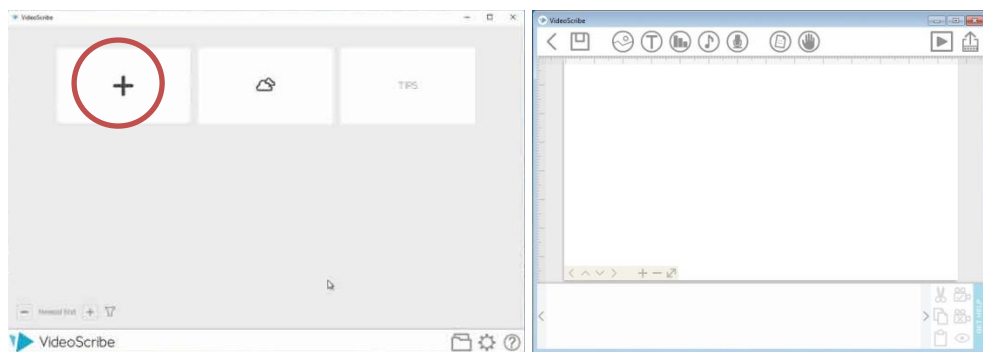
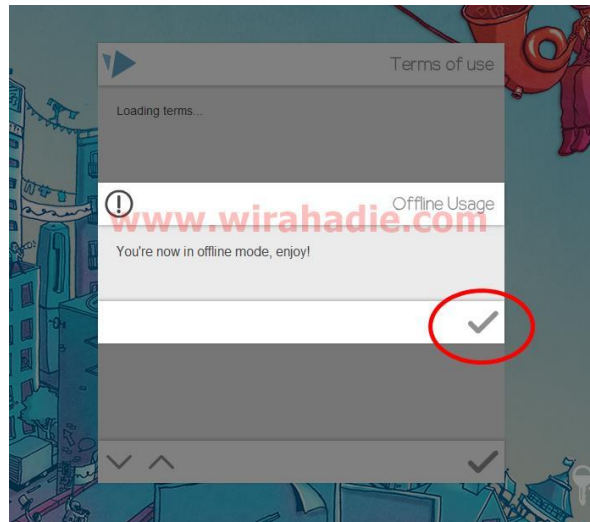
Gambar di bawah merupakan tampilan depan aplikasi *Videoscribe*, peneliti terlebih dahulu menginstal software *Videoscribe* sehingga aplikasi tersebut dapat dijalankan dengan menekan tombol menu pada desktop komputer, kemudian peneliti mengisi user & password untuk login aplikasi, sebelumnya peneliti menonaktifkan jaringan internet untuk memudahkan proses instal serta aplikasi *Videoscribe* dapat dijalankan secara offline. Setelah log in berhasil maka tahap selanjutnya peneliti akan memulai mendesain papan *Videoscribe* dengan materi dan animasi menarik.



Gambar 1 Tampilan Depan Aplikasi *Videoscribe*

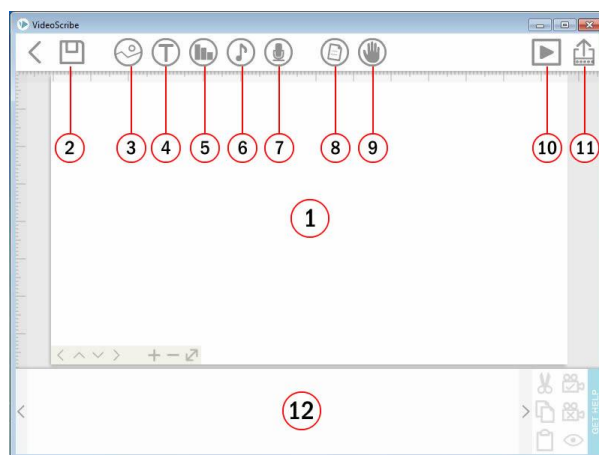
## 2. Lembar Desain Aplikasi *Videoscribe*

Pada tahap ini peneliti akan memulai mendesain materi dalam lembaran aplikasi *Videoscribe*, untuk memulai project peneliti menekan tombol *new*, maka akan muncul lembaran/story board berlatar putih. Sebelum muncul lembaran tersebut maka akan muncul tampilan yang berisi pernyataan bahwa apakah peneliti akan menggunakan mode offline? Sebenarnya aplikasi *Videoscribe* dapat dilaksanakan secara offline maupun online, akan tetapi peneliti khawatir jikalau dalam proses pengembangan produk media *Videoscribe* tersebut akan terhenti disebabkan oleh jaringan internet, jika muncul tampilan tersebut untuk di klik pada tanda yang menunjukkan arti benar. Kemudian klik tanda plus (+) untuk membuat halaman baru untuk proses pengembangan media *Videoscribe*.



Gambar. 3 Tampilan untuk memulai proses pengembangan media *Videoscribe*

### 3. Fungsi – Fungsi / Toolbar pada Aplikasi *Videoscribe*



Gambar 4 toolbar pada Aplikasi *Videoscribe*

Adapun *toolbar* terdapat dalam aplikasi menunjukkan fungsi fungsi yang tersedia dalam aplikasi *Videoscribe* akan dijelaskan sebagai berikut:

- a) Nomor 1 menunjukkan lembaran atau story board
- b) Nomor 2 berfungsi untuk saving atau menyimpan hasil kerja
- c) Nomor 3 berfungsi untuk saving mengupload animasi/karakter serta gambar
- d) Nomor 4 berfungsi untuk memasukkan teks atau tulisan
- e) Nomor 5 berfungsi menambahkan tahun, tanggal, bulan, ataupun pada vidio tersebut
- f) Nomor 6 berfungsi untuk memasukkan musik ke dalam video
- g) Nomor 7 berfungsi untuk memasukkan suara rekaman berupa narasi ataupun suara/*backsound* untuk mengiringi penyajian materi (sebagai salah satu komponen penting) dalam penelitian ini
- h) Nomor 8 berfungsi untuk mengganti tampilan backgroundpada
- i) Nomor 9 berfungsi merubah animasi dalam video, misal: gambar tangan yang bergerak terdapat beberapa pilihan
- j) Nomor 10 berfungsi untuk melihat tampilan video
- k) Nomor 11 berfungsi untuk mempublish video hasil akhir/ ekstrak
- l) Nomor 12 berfungsi sebagai propertis tampilan objek dengan animasi yang tersedia

Ketika peneliti telah memahami fungsi dari keseluruhan *toolbar*, langkah selanjutnya peneliti mulai mendesain materi pada aplikasi *videoscribe*.

#### **4. Desain Materi pada *Videoscribe***



Pada tahap ini peneliti menyusun *story board* pada tiap frame sesuai dengan materi yang akan disampaikan dalam aplikasi *videoscribe*. Dalam pemaparan materi peneliti menjelaskan tentang keterampilan berbicara bahasa Arab, kemudian pentingnya belajar keterampilan berbicara bahasa Arab. Dalam mempelajari suatu bahasa maka berbicara dengan bahasa yang dipelajari (bahasa target) menjadi dasar bagi pebelajar/mahasiswa untuk mampu mencapai tujuan pembelajaran yakni dapat berinteraksi dengan bahasa target serta dapat menyampaikan pesan secara baik dan benar.



Gambar 5 Tampilan depan pada *videoscribe*



Gambar 6 penjelasan tentang pengertian keterampilan berbicara

## الأهداف العامة في تعليم مهارة الكلام

- 1 أن ينطق المتعلم أصوات اللغة العربية نطقاً صحيحاً.
- 2 أن يدرك الفرق في النطق بين الحركة القصيرة والحركات الطويلة
- 3 أن يدرك الفرق في النطق بين الحركات



Gambar 7 penjelasan tentang Tujuan belajar keterampilan berbicara



Gambar 8 penjelasan tentang strategi pembelajaran keterampilan berbicara

Video pertama diakhiri dengan penjelasan tentang macam – macam strategi pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab, sebagai pengantar pembelajaran untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang urgensi keterampilan berbicara bahasa Arab. video selanjutnya peneliti merancang materi berupa aplikatif atau penerapan strategi di atas dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab.

Video kedua menggunakan strategi “*mendeskrripsikan gambar*” dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab, peneliti merancang materi yang dekat dengan aktifitas mahasiswa dalam keseharian, materi tersebut sengaja dipilih dengan tujuan agar memudahkan mahasiswa belajar menyusun kata dan mengungkapkan ide dengan sederhana, adapun tema tersebut tentang “Ma’had Kampus IAIN Jember”, dipilihnya ma’had IAIN Jember sebagai objek materi

pembelajaran dikarenakan sebagian mahasiswa baru tinggal di ma'had sehingga akan mudah merangsang pemikiran mereka untuk menuangkan ide berupa pengalaman keseharian dalam bentuk cerita sederhana.

Kemudian untuk menggali pemikiran dan ide ungkapan mahasiswa dalam berbicara bahasa Arab selanjutnya mahasiswa diberikan gambar yang berkesinambungan/berurutan tentang aktifitas di ma'had IAIN Jember, kemudian mahasiswa diminta untuk bercerita sesuai dengan alur gambar yang tersedia dengan bahasa mereka masing-masing, dalam hal ini terdapat dua kali ungkapan sederhana yang di dapat kan dalam sekali tampilan video pada proses pembelajaran, sehingga peneliti berharap pembelajaran ini menjadi awal bagi mahasiswa untuk mampu mengungkapkan ide dalam bentuk ungkapan tanpa ada rasa takut, minder dan sebagainya.

Tujuan dari tema ini yakni mahasiswa dapat berbicara bahasa Arab tentang lingkungan sekitar dengan mudah dan benar.

Video ketiga menggunakan strategi pembelajaran "مشاهدة الصور" pada tahap ini peneliti menyusun materi untuk tingkatan yang lebih tinggi, yakni pengamatan gambar disamping nantinya tujuan pembelajaran lebih pada keterampilan berbicara saja tetapi peneliti juga menyelipkan keterampilan lain seperti keterampilan menyimak dan membaca, tema yang di ambil berbeda dengan video sebelumnya, pada video ini tema yang diambil tentang "Masa Remaja", dipilihnya tema tersebut dikarenakan masa kehidupan mereka dalam fase remaja, dalam teks tersebut dijelaskan bagaimana pentingnya mengatur waktu untuk mencapai cita-cita yang

diharapkan. Berdasarkan hal itu peneliti berharap jiwa mahasiswa akan menyatu tentang cerita yang di tampilkan sehingga dapat menunjang kemampuan mahasiswa dalam berbicara bahasa Arab. Disamping itu, ketika teks bacaan ditampilkan disertai dengan suara bacaan diharapkan mahasiswa dapat menyimak serta melatih keterampilan membaca dan menyimak tersebut.

Sebelum memulai pembelajaran peneliti menjelaskan maksud dari strategi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian diminta untuk memperhatikan gambar sambil mendengarkan dan menyimak teks bacaan, kemudian mahasiswa diminta mengungkapkan kembali atau menceritakan ulang beracuan teks cerita di atas dengan menggunakan bahasa sendiri. selain itu, untuk menggali pemikiran dan ide ungkapan mahasiswa dalam berbicara bahasa Arab selanjutnya mahasiswa diberikan teks percakapan antara dua mahasiswa, kemudian meminta mahasiswa untuk membentuk kelompok kecil atau berpasangan serta berlatih percakapan dengan tema yang sama akan tetapi menggunakan bahasa masing-masing.



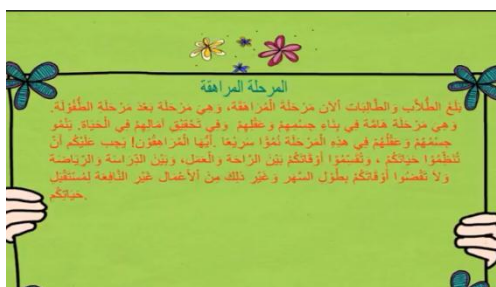
Gambar 9 strategi pembelajaran keterampilan berbicara



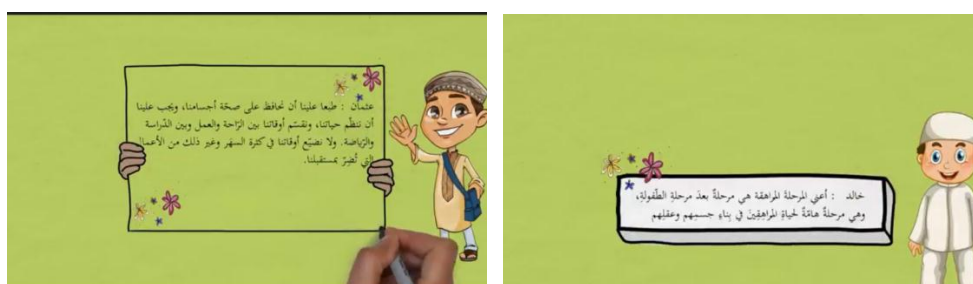
Gambar 10 penjelasan tentang strategi pembelajaran keterampilan berbicara



Gambar 10 gambar yang di deskripsikan



Gambar 10 Teks Bacaan dengan tema المرحلة المراهقة



Gambar 11 Teks Percakapan antara Ustman dan Kholid dengan tema المرحلة المراهقة

### **C. Develop/Implement (Fase Pengembangan dan Implementasi)**

Produk pengembangan penelitian ini berupa media *videoscribe* yang telah disusun untuk uji coba kepada validator, adapun validator terdapat tiga bidang, yaitu validator media pembelajaran, validator materi pembelajaran dan validator desain. Tujuan dari uji coba validator yakni untuk mendapatkan saran dan rekomendasi yang sangat bermanfaat dari validator demi perbaikan dan penyempurnaan produk permainan yang dikembangkan. Hasil validasi dari para ahli/validator digunakan sebagai dasar peneliti dalam melakukan revisi-revisi produk yang dikembangkan. Berikut ini pemaparan data hasil uji coba validator dari validator media pembelajaran, materi pembelajaran dan validator desain.

#### **1. Data Uji Validator**

##### **a. Data Uji Validator / Ahli Media**

Media *videoscribe* dikembangkan untuk mahasiswa PBA semester 2 yang menempuh mata kuliah kebahasaan untuk menunjang keterampilan-ketrampilan bahasa yang dimiliki mahasiswa seperti *maharah kalam, maharah istima', maharah kitabah, maharah qira'ah*. Dengan adanya latihan-latihan dan pembiasaan khususnya dalam segi keterampilan berbicara bahasa Arab yang merupakan dasar dari mempelajari suatu bahasa bertujuan untuk mampu berkomunikasi dengan bahasa Arab.

Selain itu, media *videoscribe* juga bertujuan untuk menarik minat dan semangat mahasiswa dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara, dengan adanya perkembangan IT yang cukup pesat menuntut pendidik untuk berkreasi dalam pembelajaran, dengan pengembangan media *videoscribe* diharapkan dapat merefresh dan membantu mahasiswa belajar dengan menyenangkan disertai

media yang dikemas secara menarik disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan zaman yang terjadi saat ini. Hal tersebut menjadi alasan ahli media pembelajaran dalam pengembangan produk permainan ini, dengan tujuan untuk memberikan penilaian dan memberikan masukan yang relevan berdasarkan kemenarikan produk serta komponen-komponennya yang dikemas dan disajikan dalam media *videoscribe*.

Pada penelitian ini, validasi media pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 25 Agustus 2020, peneliti meminta kesediaan dari Siti Fathimah Alfathiyah, M.Pd.I untuk menguji/memvalidasi *draf* awal media *videoscribe* sebelum implementasi di lapangan. Beliau merupakan Dosen bahasa Arab di Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Ibnu Sina Kepanjen Malang yang memiliki keahlian dalam bidang bahasa Arab. Adapun hasil validasi dari ahli media terhadap media *videoscribe* sebagai berikut:

Kriteria penilaian dalam angket validator yaitu 5 = sangat baik/sesuai, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = kurang sesuai, 1 = sangat tidak baik/sesuai.

**Tabel 4.1 hasil Kuesioner (Angket) dari Ahli Media**

No	Komponen Penilaian	Jumlah Soal	1	2	3	4	5
1	Kualitas Media	8	-	-	-	5	3
2	Kemudahan Penggunaan Media <i>Videoscribe</i>	4	-	-	-	-	4
3	Kualitas Suara	3	-	-	-	3	-
4	Kualitas Teks/Tulisan	4	-	-	-	-	4
5	Kualitas Materi	6				3	3
6	Kualitas Bahasa	5				4	1
Jumlah		30	-	-	-	14	16

Jumlah Skor 5 = 16 x 5 = 80
Jumlah Skor 4 = 14 x 4 = 56
Rumus : $P = \frac{\sum x_i}{\sum xi} 100\%$
$P = \frac{136}{150} \times 100 = 90,6\%$

Berdasarkan analisis berupa data angket validasi ahli media, diperoleh skor keseluruhan 90,6%. Berdasarkan tabel kriteria kelayakan menurut Arikunto maka dapat disimpulkan bahwa hasil validator yang didapatkan terkait media pengembangan *videoscribe* adalah sangat valid, sehingga produk media *videoscribe* dapat dilanjutkannya kepada tahapan selanjutnya tanpa adanya revisi, akan tetapi saran dan rekomendasi dari validator tetap dijadikan bahan pertimbangan sebagai dasar peneliti dalam merevisi produk media *videoscribe* sebelum uji coba lapangan.

Adapun uji coba per komponen yaitu terdiri dari kualitas media tentang tampilan layar dan layout, kejelasan animasi & gambar, tata letak gambar dan animasi, kesesuaian ukuran gambar, tingkat interaktifitas, kejelasan media, dan kemenarikan media *videoscribe* mendapatkan skor sangat valid sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media *videoscribe* menarik minat belajar mahasiswa PBA IAIN Jember. Adapun kemudahan penggunaan media *videoscribe* mendapatkan skor sangat valid sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media khususnya berbasis IT dapat memudahkan proses pembelajaran serta dapat menghemat dan mengefisiensi waktu. kemudian komponen kualitas suara mendapatkan skor valid sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan backsoud suara pendidik mampu



menjelaskan materi yang disampaikan mudah difahami oleh mahasiswa IAIN Jember.

Adapun komponen kualitas Teks dan Tulisan mendapatkan skor sangat valid sebesar 100%. Berdasarkan skor tersebut menunjukkan bahwa kualitas tulisan di desain secara jelas, dapat terbaca dan menarik. Komponen kualitas Materi mendapatkan skor sangat valid sebesar 90%. Berdasarkan skor validator menunjukkan bahwa materi dapat tersampaikan dengan baik serta dapat menunjang kemampuan mahasiswa dalam berbicara bahasa Arab. Kemudian komponen kualitas Bahasa mendapatkan skor sebesar 84% atau valid, berdasarkan hasil skor menunjukkan bahwa ketepatan pemilihan kosakata kemudian susunan dalam kalimat sesuai dengan kaidah bahasa Arab.

Berdasarkan data yang didapatkan peneliti melalui saran dan rekomendasi dari validator media sebagai berikut :

- a) Alangkah baiknya angka tersebut menggunakan Bahasa Arab
- b) Perbaiki tulisan dari *مالهدف لتعليم مهارة الكلام* menjadi *مالالهدف لتعليم مهارة الكلام*

Adapun rekomendasi dari validator media pembelajaran terhadap media *videoscribe* sebagai berikut : Produk media *videoscribe* sangat menyenangkan dan inspiratif ditambah dengan suara yang jelas, jadi sangat cocok untuk pembelajaran khususnya maharah kalam

#### **b. Data Uji Coba Ahli materi**

Mata kuliah Muhawaroh merupakan mata kuliah lanjutan dari mata kuliah Bahasa Arab yang memiliki kurikulum aplikatif penerapan kosakata yang telah dikuasai dalam mata kuliah Bahasa Arab di semester pertama, berdasarkan pemaparan peneliti di atas, bahwa mata kuliah ini ditekankan pada latihan-latihan

berbicara bahasa Arab. Peneliti menyusun materi sesuai tingkat kesulitan agar materi tersebut dapat tersampaikan dengan baik sehingga nantinya akan menunjang kemampuan mahasiswa dalam keterampilan berbahasa, hal tersebut menjadi alasan diperlukannya ahli materi dalam pengembangan produk media *videoscribe* ini, dengan tujuan untuk menilai dan memberikan masukan yang relevan terkait dengan materi yang disusun dalam media *videoscribe*.

Pada penelitian ini, validasi permainan dilaksanakan pada tanggal 25 Agustus 2020, peneliti meminta kesediaan dari Muhamad, M.Pd.I untuk menguji dan memvalidai *draf* awal media *videoscribe* sebelum implementasi di lapangan. Beliau merupakan dosen Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung yang memiliki keahlian dalam bidang bahasa Arab. Adapun hasil validasi dari ahli materi terhadap media *videoscribe* sebagai berikut:

Krikeria penilaian dalam angket validator yaitu 5 = sangat baik/sesuai, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = kurang sesuai, 1 = sangat tidak baik/sesuai.

**Tabel 4.2 hasil Kuesioner (Angket) dari Ahli Materi**

No	Komponen Penilaian	Jumlah Soal	1	2	3	4	5
1	Kualitas Media	8	-	-	-	5	3
2	Kemudahan Penggunaan Media <i>Videoscribe</i>	4	-	-	-	3	1
3	Kualitas Suara	3	-	-	-	-	3
4	Kualitas Teks/Tulisan	4	-	-	-	2	2
5	Kualitas Materi	6	-	-	-	2	4
6	Kualitas Bahasa	5	-	-	-	-	5
Jumlah		30	-	-	-	12	18
Jumlah Skor 5 = 18 x 5 = 90							

Jumlah Skor 4 = 12 x 4 = 48
Rumus : $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ $P = \frac{138}{150} \times 100 = 92\%$

Berdasarkan analisis data angket validasi dari ahli materi, diperoleh skor keseluruhan 92%. Berdasarkan tabel kriteria kelayakan menurut Arikunto maka dapat disimpulkan bahwa hasil validator yang didapatkan terkait materi pengembangan media videoscribe adalah sangat valid, sehingga produk media videoscribe dapat dilanjutkannya kepada tahapan uji coba tanpa adanya revisi, akan tetapi saran dan rekomendasi dari validator tetap dijadikan bahan pertimbangan sebagai dasar peneliti dalam merevisi produk media videoscribe sebelum uji coba lapangan.

Adapun uji coba per komponen yaitu terdiri dari kualitas media tentang tampilan layar dan layout, kejelasan animasi dan gambar, tata letak gambar dan animasi, kesesuaian ukuran gambar, tingkat interaktifitas, kejelasan media, dan kemenarikan media videoscribe mendapatkan skor valid sebesar 87,5%, hal ini menunjukkan bahwa media videoscribe menarik minat belajar mahasiswa PBA IAIN Jember. Adapun kemudahan penggunaan media videoscribe mendapatkan skor valid sebesar 85%, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media khususnya berbasis IT dapat memudahkan proses pembelajaran serta dapat menghemat dan mengefisiensi waktu. Kemudian komponen kualitas suara mendapatkan skor sangat valid sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan backsoud suara pendidik mampu menunjang pembelajaran mudah difahami oleh mahasiswa IAIN Jember.

Adapun komponen kualitas Teks dan Tulisan mendapatkan skor sangat valid sebesar 90%. Berdasarkan skor tersebut menunjukkan bahwa kualitas tulisan di desain secara jelas, dapat terbaca dan menarik. Komponen kualitas Materi mendapatkan skor sangat valid sebesar 93,3%. Berdasarkan skor validator menunjukkan bahwa materi dapat tersampaikan dengan baik serta dapat menunjang kemampuan mahasiswa dalam berbicara bahasa Arab. Kemudian komponen kualitas Bahasa mendapatkan skor sebesar 100% atau sangat valid, berdasarkan hasil skor menunjukkan bahwa ketepatan pemilihan kosakata dan penyusunan kalimat sesuai dengan kaidah bahasa Arab.

### **c. Data Uji Coba Ahli Desain**

Pengembangan produk berupa media *videoscribe* merupakan menjadi salah satu keberhasilan suatu pembelajaran, selain penyusunan materi yang tepat maka kreativitas dalam mendesain produk sangatlah diperlukan, guna untuk menjadi daya tarik dan semangat mahasiswa dalam mempelajari keterampilan berbicara dengan percaya diri tanpa disertai rasa takut dan minder. pemilihan warna dan layout menjadi salah satu komponen penting dalam penyusunan media *videoscribe* ini. Berdasarkan hal tersebut menjadi alasan diperlukannya ahli desain dalam pengembangan produk media *videoscribe* ini, dengan tujuan untuk menilai dan memberikan masukan yang relevan terkait dengan materi yang disusun dalam media *videoscribe*.

Pada penelitian ini, validasi permainan dilaksanakan pada tanggal 31 Agustus 2020, peneliti meminta kesediaan dari Wilda Rihlasyita, M.Pd.I untuk menguji/memvalidasi *draf* awal media *videoscribe* sebelum implementasi di lapangan. Beliau merupakan Kaprodi Bahasa Arab Sekolah Tinggi Agama Islam

Alyasini Pasuruan yang memiliki keahlian dalam bidang bahasa Arab. Adapun hasil validasi dari ahli desain terhadap media *videoscribe* sebagai berikut:

Krikeria penilaian dalam angket validator yaitu 5 = sangat baik/sesuai, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = kurang sesuai, 1 = sangat tidak baik/sesuai.

**Tabel 4.3 hasil Kuesioner (Angket) dari Ahli Desain**

No	Komponen Penilaian	Jumlah Soal	1	2	3	4	5
1	Kualitas Media	8	-	-	-	3	5
2	Kemudahan Penggunaan Media <i>Videoscribe</i>	4	-	-	-	1	3
3	Kualitas Suara	3	-	-	-	-	3
4	Kualitas Teks/Tulisan	4	-	-	-	1	3
5	Kualitas Materi	6	-	-	-	3	3
6	Kualitas Bahasa	5			1	2	2
Jumlah		30	-	-	1	10	19
Jumlah Skor 5 = 19 x 5 = 95 Jumlah Skor 4 = 10 x 4 = 40 Jumlah Skor 3 = 1 x 3 = 3							
Rumus : $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ $P = \frac{138}{150} \times 100 = 92\%$							

Berdasarkan analisis data angket validasi dari ahli materi, diperoleh skor keseluruhan 92%. Berdasarkan tabel kriteria kelayakan menurut Arikunto maka dapat disimpulkan bahwa hasil validator yang didapatkan terkait materi pengembangan media *videoscribe* adalah sangat valid, sehingga produk media *videoscribe* dapat dilanjutkannya kepada tahapan uji coba tanpa adanya revisi, akan tetapi saran dan rekomendasi dari validator tetap dijadikan bahan pertimbangan

sebagai dasar peneliti dalam merevisi produk media videoscribe sebelum uji coba lapangan.

Adapun uji coba per komponen yaitu terdiri dari kualitas media tentang tampilan layar dan layout, kejelasan animasi dan gambar, tata letak gambar dan animasi, kesesuaian ukuran gambar, tingkat interaktifitas, kejelasan media, dan kemenarikan media videoscribe mendapatkan skor sangat valid sebesar 92,5%, hal ini menunjukkan bahwa media videoscribe menarik minat belajar mahasiswa PBA IAIN Jember. Adapun kemudahan penggunaan media videoscribe mendapatkan skor sangat valid sebesar 95%, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media khususnya berbasis IT dapat memudahkan proses pembelajaran serta dapat menghemat dan mengefisiensi waktu. Kemudian komponen kualitas suara mendapatkan skor sangat valid sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan backsound suara pendidik mampu menunjang pembelajaran mudah difahami oleh mahasiswa IAIN Jember.

Adapun komponen kualitas Teks dan Tulisan mendapatkan skor sangat valid sebesar 95%. Berdasarkan skor tersebut menunjukkan bahwa kualitas tulisan di desain secara jelas, dapat terbaca dan menarik. Komponen kualitas Materi mendapatkan skor sangat valid sebesar 90%. Berdasarkan skor validator menunjukkan bahwa materi dapat tersampaikan dengan baik serta dapat menunjang kemampuan mahasiswa dalam berbicara bahasa Arab. Kemudian komponen kualitas Bahasa mendapatkan skor sebesar 84% atau sangat valid, berdasarkan hasil skor menunjukkan bahwa ketepatan pemilihan kosakata dan penyusunan kalimat sesuai dengan kaidah bahasa Arab.

Berdasarkan data yang didapatkan peneliti melalui saran dan rekomendasi dari validator media sebagai berikut :

- a) Angka menggunakan tulisan/angka arab
- b) Menghilangkan tanda tanya pada kalimat أهلا وسهلا ومرحبا

Adapun rekomendasi dari validator desain dalam pengembangan media *videoscribe* sebagai berikut : Tampilan desain *videoscribe* ini bagus, simple dan berisi materi pembelajaran maharah kalam yang mudah dipahami oleh mahasiswa.

#### d. Revisi Produk

Revisi pengembangan media *videoscribe* untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Arab mahasiswa PBA IAIN Jember berdasarkan tanggapan berupa saran dan rekomendasi dari validator untuk penyempurnaan produk media *videoscribe* disajikan dalam tabel 4.4 sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Data tanggapan ahli media dan desain pembelajaran bahasa Arab terhadap media *videoscribe* untuk meningkatkan Keterampilan berbicara bahasa Arab**

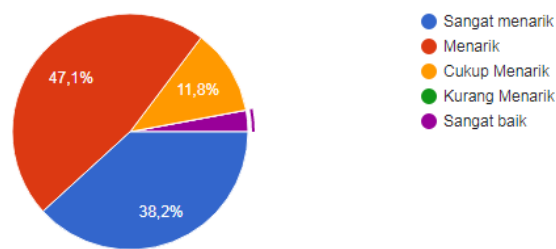
No.	Saran Ahli/Validator	Revisi	Keterangan
1	Angka menggunakan tulisan/angka arab	Mengganti angka dengan penulisan angka Arab	Sudah Revisi
2	Memperbaiki penulisan مالهف	Menambahkan di antara huruf ما dan kalimat مالهف	Sudah Revisi
3	Menghilangkan tanda tanya pada kalimat أهلا وسهلا ومرحبا	Menghilangkan tanda tanya pada kalimat أهلا وسهلا ومرحبا	Sudah Revisi

Berdasarkan Tabel 4.4 di atas, dapat diketahui bahwa data tanggapan berupa saran yang diberikan oleh ahli media dan desain pembelajaran terhadap media *videoscribe* diterima untuk merivisi produk permainan ini.

## 2. Hasil Uji Coba Lapangan

Media *videoscribe* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab yang telah diuji coba kepada ahli media, desain dan bahasa kemudian diuji coba lapangan, awalnya media *videoscribe* akan diuji coba melalui uji skala kecil dan besar akan tetapi dalam kondisi pandemi tidak memungkinkan peneliti untuk melaksanakan pembelajaran di dalam kelas, sehingga peneliti merubah desain uji coba lapangan secara online yang dilaksanakan pada tanggal 10 desember 2020 dengan menggunakan instrumen angket respon mahasiswa terhadap media *videoscribe* yang telah dikembangkan melalui google form.

Hasil uji coba lapangan dengan menggunakan instrumen angket respon mahasiswa menunjukkan bahwa media *videoscribe* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab secara umum memperoleh prosentase nilai sebesar 47,1 % yang menunjukkan arti bahwa media *videoscribe* menarik untuk dipelajari dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab



Berdasarkan hasil instrumen berupa angket melalui google form menunjukkan bahwa media *videoscribe* memperoleh prosentase 47,1% dengan kategori sangat menarik, 38,8% dengan kategori menarik, 11,8% dengan kategori cukup menarik, dan 2,9 % dengan kategori kurang menarik.

Adapun rangkuman komentar dari mahasiswa pendidikan bahasa Arab yang telah mengisi angket respon mahasiswa dapat dilihat dibawah ini :



No	Komentar dan Saran Mahasiswa terhadap media <i>videoscribe</i> untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab
1	Media <i>videoscribe</i> sangat mendukung pembelajaran al kalam, dikarenakan dalam video ini disajikan materi tentang pentingnya kita mempelajari keterampilan berbicara bahasa Arab, kemudian animasi – animasi dalam video sangat menarik minat mahasiswa untuk mempelajarinya
2	Media <i>videoscribe</i> dapat memudahkan mahasiswa berlatih berbicara bahasa Arab dengan kaidah bahasa Arab yang tepat dan sesuai
3	Media <i>videoscribe</i> merupakan bentuk adaptasi dan implementasi dari faktor pengaruh kemajuan teknologi yang kedepannya diharapkan dapat menjadi formula dalam bidang pengajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab, dalam hal ini berkaitan dengan penunjang keterampilan berbicara bahasa Arab
4	Media <i>videoscribe</i> sangat tepat diterapkan di musim pandemi seperti ini, dikarenakan dengan adanya media seperti ini akan membuat mahasiswa lebih mandiri dalam belajar

Media *videoscribe* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab diimplementasikan kepada mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah muhawaharah pada semester ganjil 2019/2020 pada tanggal 10 desember 2020.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dipaparkan tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan pengembangan media *videoscribe* untuk pembelejaran keterampilan berbicara bahasa Arab pada mahasiswa Prodi Pendidikan bahasa Arab FTIK IAIN Jember. Adapun kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Langkah – langkah pengembangan media *videoscribe* terdapat beberapa komponen antara lain: tampilan aplikasi *videoscribe*, lembar desain aplikasi *videoscribe*, fungsi toolbar pada aplikasi *videoscribe*, desain materi pada *videoscribe*.
2. Berdasarkan hasil uji coba validator (ahli media, materi dan desain) pada pengembangan media *videoscribe* mendapatkan skor dari validator berdasarkan komponen nilai yaitu skor dari ahli media pembelajaran sebesar 90% dengan kategori sangat valid/layak, dari ahli materi pembelajaran bahasa arab mendapatkan skor sebesar 92% dengan kategori sangat valid/layak. Dan skor dari ahli desain sebesar 92% dengan kategori sangat valid/layak. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa media *videoscribe* yang telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab.

#### B. Saran

1. Produk pengembangan media *videoscribe* ini hanya dikembangkan dalam satu keterampilan saja yakni berbicara bahasa Arab, sehingga

kiranya perlu adanya penelitian lanjutan yang berkaitan dengan kemampuan keterampilan berbahasa yang lain.

2. Penelitian ini hanya sampai uji coba respon mahasiswa sehingga perlu adanya uji coba eksperimen pada kelompok kecil dan besar.

## DAFTAR PUSTAKA

### 1. Buku

- Afandi, Muhamad., Badarudin. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Air Jon dkk. 2014. *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart*. Bristol, UK: Sparkol Books.
- Arikunto, Suharsimi., 2013, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Audan, Jon. 2014. *The Ultimate Guide to Using ICT Across The Curriculum for Primary Teacher*, British: Blomsbury.
- Chun, Yi-Min., 2013. *Newsletter: Office of Integrated Medical Education (5th ed)* University of Toronto, Faculty of Medicine.
- Hamid, Abdul., dkk. 2008. *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi, Materi dan Media* . Malang : UIN-Malang Press.
- Hermawan, Acep., 2009. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hujair AH.Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Ilyan, Ahmad Fuad Mahmud., 1992. *Al-Maharat al-Lughawiyah: Mahiyatuha wa Thara'iq Tadrisiha*. Riyadh: Dar al-Muslim Li al-Nasyr wa alTauzi.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam pembelajaran Bahasa Arab*. Jogjakarta : Diva press.
- Musthafa, Saiful., 2011, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, Malang: UIN-Maliki Press.
- Sanaky, Hujair AH., 2009, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- . 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih., 2011, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Rosdakarya.

Zaenuddin., Radliyah. 2005. *Metodologi dan Strategi Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Pustaka Rihlah Group.

## **2. Jurnal dan Prosiding**

Sutrisno, Tri., Yudha Anggana Agung. Pengembangan Media Videoscribe Berbasis E-Learning pada Mata Pelajaran Komunikasi Data dan Interface di SMK Sunan Drajat Lamongan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 05.No. 03 2016.

Dariyadi, Moch Wahid. Penggunaan Software “Sparkol Videoscribe” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab berbasis ICT. *Al Arabi: Journal of Teaching Arabic as a Foreign Language*. Vol.3 No.1 Juni 2019.

Kholidin, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Videoscribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di Sekolah Menengah Atas”. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*. Vol.6 No.2 November 2017.

Saman. Tinjauan Teoritis Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Siswa. *Prosiding Seminar Nasional*. Vol.3 No.1 2017.

## **3. Karya Ilmiah**

Nur Aini. 2018. “Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa Kelas X MA Darul Ulum Waru Sidoarjo”. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya. Skripsi tidak dipublikasikan.

Erlina Maya Novita. 2016. “Efektifitas Penggunaan Media Video Scribe untuk meningkatkan keterampilan mendengar bagi siswa kelas 8 MTs Assyafi’iyah Pakal Benowo Surabaya”. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya. Skripsi tidak dipublikasikan.

**INSTRUMEN PENILAIAN  
AHLI MEDIA PEMBELAJARAN  
(VALIDASI KE-1)**

Judul : Pengembangan Media *Videoscribe* dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember

Perancang : Evi Muzaiyidah Bukhori, M.Pd.I  
 Validator : Siti Fathimah Al Fathiyah, M.Pd.I  
 Tanggal : 25 Agustus 2020

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda check (√) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda.

1 = sangat tidak baik/sesuai

2 = kurang sesuai

3 = cukup

4 = baik

5 = sangat baik/sesuai

No	Komponen Penilaian	1	2	3	4	5
<b>Aspek Kualitas Media <i>Videoscribe</i></b>						
1	Tampilan layar/ komposisi <i>layout</i>				√	
2	Kejelasan animasi gambar pada <i>Videoscribe</i> yang ditampilkan				√	
3	Penempatan tata letak gambar pada <i>Videoscribe</i>					√
4	Penempatan tata letak animasi pada <i>Videoscribe</i>					√
5	Kesesuaian ukuran gambar yang digunakan dalam <i>Videoscribe</i>				√	
6	Tingkat interaktifitas peserta didik dengan media <i>Videoscribe</i>				√	
7	Kejelasan keseluruhan media <i>Videoscribe</i> yang ditampilkan				√	
8	Kemenarikan tampilan <i>Videoscribe</i> dalam pembelajaran keterampilan berbicara					√
<b>Aspek Kemudahan Penggunaan Media <i>Videoscribe</i></b>						
9	Kemudahan dalam penggunaan dan kesederhanaan dalam pengoperasian <i>Videoscribe</i>					√
10	Dapat dijalankan secara offline maupun online					√
11	Penggunaan media <i>Videoscribe</i> dapat mengefesensi					√

	waktu					
12	Membantu proses pembelajaran menjadi efektif					√
<b>Aspek Kualitas Suara</b>						
13	Backsound pada <i>Videoscribe</i> tidak mengganggu konsentrasi belajar				√	
14	Kejelasan suara penyaji pada <i>Videoscribe</i>				√	
15	Ketepatan pelafalan huruf dalam penyampaian materi				√	
<b>Aspek Kualitas Teks / Tulisan</b>						
16	Ketepatan pemilihan desain pada <i>Videoscribe</i>					√
17	Ketepatan warna teks dan <i>background</i>					√
18	Kejelasan bentuk huruf					√
19	Kesesuaian ukuran huruf dengan <i>background</i>					√
<b>Aspek Kualitas Materi</b>						
20	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran					√
21	Materi disampaikan dengan runtut dan sistematis					√
22	Materi yang disajikan mudah dicerna dan dipahami					√
23	Materi yang disajikan variatif dan tidak monoton				√	
24	Kesesuaian isi dengan materi pembelajaran				√	
25	Kebenaran Subtansi materi (pemilihan kosakata)				√	
<b>Aspek Kualitas Bahasa</b>						
26	Penggunaan bahasa dalam penyajian materi mudah dipahami				√	
27	Bahasa yang digunakan komunikatif				√	
28	Ketepatan kalimat sesuai dengan kaidah bahasa Arab				√	
29	Ketepatan dalam pemilihan kosakata				√	
30	Pemilihan jenis tulisan (font) dan ukuran tulisan dalam penyajian materi memudahkan mahasiswa untuk membacanya					√

Saran:

Alangkah baiknya menggunakan huruf Arab

Ada Tulisan yang harus diperbaiki yakni penulisan *مالهدف لتعليم مهارة الكلام* menjadi

مالهدف لتعليم مهارة الكلام

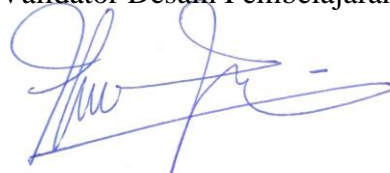
Rekomendasi:

Produk media videoscribe sangat menyenangkan dan inspiratif ditambah dengan suara yang jelas, jadi sangat cocok untuk pembelajaran khususnya maharah kalam

- valid
- valid perlu revisi
- tidak valid perlu revisi

Malang, 25 Agustus 2020

Validator Desain Pembelajaran



**Siti Fathimah Al Fathiyah, M.Pd.I**



**INSTRUMEN PENILAIAN  
AHLI MATERI PEMBELAJARAN  
(VALIDASI KE-1)**

Judul : Pengembangan Media *Videoscribe* dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember

Perancang : Evi Muzaiyidah Bukhori, M.Pd.I

Validator : Muhamad, M.Pd.I

Tanggal : 25 Agustus 2020

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda check (√) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda.

1 = sangat tidak baik/sesuai

2 = kurang sesuai

3 = cukup

4 = baik

5 = sangat baik/sesuai

No	Komponen Penilaian	1	2	3	4	5
<b>Aspek Kualitas Media <i>Videoscribe</i></b>						
1	Tampilan layar/ komposisi <i>layout</i>				√	
2	Kejelasan animasi gambar pada <i>Videoscribe</i> yang ditampilkan				√	
3	Penempatan tata letak gambar pada <i>Videoscribe</i>					√
4	Penempatan tata letak animasi pada <i>Videoscribe</i>					√
5	Kesesuaian ukuran gambar yang digunakan dalam <i>Videoscribe</i>				√	
6	Tingkat interaktifitas peserta didik dengan media <i>Videoscribe</i>				√	
7	Kejelasan keseluruhan media <i>Videoscribe</i> yang ditampilkan					√
8	Kemenarikan tampilan <i>Videoscribe</i> dalam pembelajaran keterampilan berbicara				√	
<b>Aspek Kemudahan Penggunaan Media <i>Videoscribe</i></b>						
9	Kemudahan dalam penggunaan dan kesederhanaan dalam pengoperasian <i>Videoscribe</i>					√
10	Dapat dijalankan secara offline maupun online				√	
11	Penggunaan media <i>Videoscribe</i> dapat mengefesensi				√	

	waktu					
12	Membantu proses pembelajaran menjadi efektif				√	
<b>Aspek Kualitas Suara</b>						
13	Backsound pada <i>Videoscribe</i> tidak mengganggu konsentrasi belajar					√
14	Kejelasan suara penyaji pada <i>Videoscribe</i>					√
15	Ketepatan pelafalan huruf dalam penyampaian materi					√
<b>Aspek Kualitas Teks / Tulisan</b>						
16	Ketepatan pemilihan desain pada <i>Videoscribe</i>				√	
17	Ketepatan warna teks dan <i>background</i>				√	
18	Kejelasan bentuk huruf					√
19	Kesesuaian ukuran huruf dengan <i>background</i>					√
<b>Aspek Kualitas Materi</b>						
20	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran					√
21	Materi disampaikan dengan runtut dan sistematis					√
22	Materi yang disajikan mudah dicerna dan dipahami					√
23	Materi yang disajikan variatif dan tidak monoton				√	
24	Kesesuaian isi dengan materi pembelajaran				√	
25	Kebenaran Subtansi materi (pemilihan kosakata)					√
<b>Aspek Kualitas Bahasa</b>						
26	Penggunaan bahasa dalam penyajian materi mudah dipahami					√
27	Bahasa yang digunakan komunikatif					√
28	Ketepatan kalimat sesuai dengan kaidah bahasa Arab					√
29	Ketepatan dalam pemilihan kosakata					√
30	Pemilihan jenis tulisan (font) dan ukuran tulisan dalam penyajian materi memudahkan mahasiswa untuk membacanya					√

Saran:

.....

.....

.....

.....  
.....  
  
Rekomendasi:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

- valid
- valid perlu revisi
- tidak valid perlu revisi

Bangka Belitung, 25 Agustus 2020  
Validator Materi Pembelajaran



**Muhamad, M.Pd.I**

**INSTRUMEN PENILAIAN  
AHLI DESAIN PEMBELAJARAN  
(VALIDASI KE-1)**

Judul : Pengembangan Media *Videoscribe* dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab IAIN Jember

Perancang : Evi Muzaiyidah Bukhori, M.Pd.I

Validator : Wilda Rihlasyita, M.Pd.I

Tanggal : 31 Agustus 2020

Petunjuk pengisian:

Berilah tanda check (√) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian anda.

1 = sangat tidak baik/sesuai

2 = kurang sesuai

3 = cukup

4 = baik

5 = sangat baik/sesuai

No	Komponen Penilaian	1	2	3	4	5
<b>Aspek Kualitas Media <i>Videoscribe</i></b>						
1	Tampilan layar/ komposisi <i>layout</i>					√
2	Kejelasan animasi gambar pada <i>Videoscribe</i> yang ditampilkan				√	
3	Penempatan tata letak gambar pada <i>Videoscribe</i>					√
4	Penempatan tata letak animasi pada <i>Videoscribe</i>					√
5	Kesesuaian ukuran gambar yang digunakan dalam <i>Videoscribe</i>				√	
6	Tingkat interaktifitas peserta didik dengan media <i>Videoscribe</i>					√
7	Kejelasan keseluruhan media <i>Videoscribe</i> yang ditampilkan					√
8	Kemenarikan tampilan <i>Videoscribe</i> dalam pembelajaran keterampilan berbicara				√	
<b>Aspek Kemudahan Penggunaan Media <i>Videoscribe</i></b>						
9	Kemudahan dalam penggunaan dan kesederhanaan dalam pengoperasian <i>Videoscribe</i>					√
10	Dapat dijalankan secara offline maupun online					√
11	Penggunaan media <i>Videoscribe</i> dapat mengefesensi				√	

	waktu					
12	Membantu proses pembelajaran menjadi efektif					√
<b>Aspek Kualitas Suara</b>						
13	Backsound pada <i>Videoscribe</i> tidak mengganggu konsentrasi belajar					√
14	Kejelasan suara penyaji pada <i>Videoscribe</i>					√
15	Ketepatan pelafalan huruf dalam penyampaian materi					√
<b>Aspek Kualitas Teks / Tulisan</b>						
16	Ketepatan pemilihan desain pada <i>Videoscribe</i>					√
17	Ketepatan warna teks dan <i>background</i>					√
18	Kejelasan bentuk huruf				√	
19	Kesesuaian ukuran huruf dengan <i>background</i>					√
<b>Aspek Kualitas Materi</b>						
20	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran					√
21	Materi disampaikan dengan runtut dan sistematis					√
22	Materi yang disajikan mudah dicerna dan dipahami				√	
23	Materi yang disajikan variatif dan tidak monoton				√	
24	Kesesuaian isi dengan materi pembelajaran				√	
25	Kebenaran Subtansi materi (pemilihan kosakata)					√
<b>Aspek Kualitas Bahasa</b>						
26	Penggunaan bahasa dalam penyajian materi mudah dipahami				√	
27	Bahasa yang digunakan komunikatif					√
28	Ketepatan kalimat sesuai dengan kaidah bahasa Arab					√
29	Ketepatan dalam pemilihan kosakata				√	
30	Pemilihan jenis tulisan (font) dan ukuran tulisan dalam penyajian materi memudahkan mahasiswa untuk membacanya			√		

Saran:

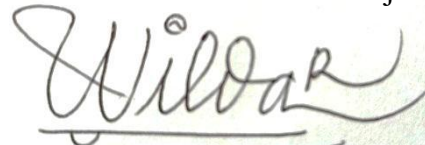
1. Angka menggunakan tulisan/angka arab
2. Menghilangkan tanda tanya pada kalimat أهلا وسهلا ومرحبا

Rekomendasi:

Tampilan desain videoscribe ini bagus, simple dan berisi materi pembelajaran maharah kalam yang mudah dipahami oleh mahasiswa.

- valid
- valid perlu revisi
- tidak valid perlu revisi

Pasuruan, 31 Agustus 2020  
Validator Desain Pembelajaran

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Wilda Rihlasyita', written over a light green rectangular background.

**Wilda Rihlasyita, M.Pd.I**

# Angket Respon Mahasiswa

\* Wajib

1. Alamat email \*

---

## Angket Respon Mahasiswa terhadap Media VIDEOSCRIBE dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab

Angket ini disusun untuk memperoleh informasi mengenai respon mahasiswa terhadap Media Videocsribe dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab yang disusun oleh peneliti

2. Apakah penyajian media videoscribe dapat menarik minat dan perhatian anda untuk mempelajarinya?

*Tandai satu oval saja.*

- Sangat Menarik
- Menarik
- Cukup Menarik
- Kurang Menarik
- Yang lain: \_\_\_\_\_

3. Apakah animasi-animasi dalam media videoscribe menarik?

*Tandai satu oval saja.*

- Sangat Menarik
- Menarik
- Cukup Menarik
- Kurang Menarik
- Yang lain: \_\_\_\_\_

4. Apakah fitur yang ada dalam media videoscribe dapat menunjang pemahaman materi keterampilan berbicara bahasa Arab?

*Tandai satu oval saja.*

- Sangat Menunjang
- Menunjang
- Cukup Menunjang
- Kurang Menunjang
- Yang lain: \_\_\_\_\_

5. Apakah huruf yang digunakan dalam media videoscribe memudahkan anda membacanya?

*Tandai satu oval saja.*

- Sangat Mudah
- Mudah
- Cukup Mudah
- Kurang Mudah
- Yang lain: \_\_\_\_\_

6. Apakah penggunaan media videoscribe dapat memudahkan anda untuk mempelajarinya?

*Tandai satu oval saja.*

- Sangat Mudah
- Mudah
- Cukup Mudah
- Kurang Mudah
- Yang lain: \_\_\_\_\_



7. Apakah penggunaan media videoscribe mudah di operasionalkan baik secara offline maupun online?

*Tandai satu oval saja.*

- Sangat Mudah
- Mudah
- Cukup Mudah
- Kurang Mudah
- Yang lain: \_\_\_\_\_

8. Apakah pembelajaran berbasis videoscribe dapat menarik anda untuk belajar aktif dan mandiri?

*Tandai satu oval saja.*

- Sangat Menarik
- Menarik
- Cukup Menarik
- Kurang Menarik
- Yang lain: \_\_\_\_\_

9. Apakah bahasa yang digunakan dalam media videoscribe mudah untuk dipahami?

*Tandai satu oval saja.*

- Sangat Mudah
- Mudah
- Cukup Mudah
- Kurang Mudah
- Yang lain: \_\_\_\_\_

10. Apakah penyajian materi dalam videoscribe mudah dipahami?

*Tandai satu oval saja.*

- Sangat Mudah
- Mudah
- Cukup Mudah
- Kurang Mudah
- Yang lain: \_\_\_\_\_

11. Apakah materi yang disajikan dalam videoscribe sesuai dengan jenjang pendidikan anda?

*Tandai satu oval saja.*

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Cukup Sesuai
- Kurang Sesuai
- Yang lain: \_\_\_\_\_

12. Apakah materi dalam videoscribe berkaitan dengan kehidupan sehari-hari?

*Tandai satu oval saja.*

- Sangat Berkaitan
- Berkaitan
- Cukup Berkaitan
- Kurang Berkaitan
- Yang lain: \_\_\_\_\_

13. Apakah struktur kalimat yang digunakan dalam media videoscribe sesuai dengan kaidah bahasa Arab yang tepat?

*Tandai satu oval saja.*

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Cukup Sesuai
- Kurang Sesuai
- Yang lain: \_\_\_\_\_

14. Apakah media ini dapat menarik motivasi anda untuk berlatih keterampilan berbicara bahasa Arab?

*Tandai satu oval saja.*

- Sangat Menarik
- Menarik
- Cukup Menarik
- Kurang Menarik
- Yang lain: \_\_\_\_\_

15. Apakah dampak penggunaan media videoscribe mampu menarik minat anda untuk berbicara bahasa Arab?

*Tandai satu oval saja.*

- Sangat Menarik
- Menarik
- Cukup Menarik
- Kurang Menarik
- Yang lain: \_\_\_\_\_

16. Apakah secara umum media videoscribe untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab sudah baik?

*Tandai satu oval saja.*

- Sangat menarik
- Menarik
- Cukup Menarik
- Kurang Menarik
- Yang lain: \_\_\_\_\_

17. Komentar dan saran untuk media videoscribe dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab

---

---

---

---

---

---

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir