



Development and Effectiveness of "SAHLA" Interactive Animation Media Based on iSpring Suite 11 to Enhance the Interest and Arabic Language Skills of Madrasah Aliyah Students

Shela Nur Anantasya^{a*}, Rina Dian Rahmawati^a

^a Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

* Corresponding Author. Email: shelaanantasya11@gmail.com

Article Info

Keywords:

*Interactive Learning Media,
SAHLA,
iSpring Suite 11,
Arabic Language Skills*

Abstract

Arabic language learning, which encompasses the four core skills listening, speaking, reading, and writing, requires interactive and innovative learning media. However, in practice, the learning process is still dominated by conventional methods with limited use of media, resulting in low interest and poor Arabic language skills among female students. This study aims to develop, assess the feasibility of, and test the effectiveness of an interactive animated learning medium based on the Android Smart Arabic Holistic Learning App (SAHLA) developed using iSpring Suite 11 to enhance the interest and Arabic language skills of female students in the 10th grade at the K.H. Abd. Wahab Hasbulloh Bahrul Ulum Tambakberas Jombang Elite Islamic High School. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research instruments included a needs analysis questionnaire, an expert validation sheet, a student response questionnaire, and learning outcome tests in the form of pre-tests and post-tests. The research results show that the media needs level reached 85.4% (very high category), content expert validation was 80% (acceptable category), media expert validation was 94% (very acceptable category), and student response was 87.7% (very good category). The results of the paired-sample t-test showed that the calculated t-value of 39.2 was greater than the critical t-value of 2.032 at a significance level of 0.05. In addition, there was an increase in the mean score from 30.63 (pre-test) to 81.15 (post-test), with an average difference of 38.57. Thus, the SAHLA learning medium is deemed suitable and effective for improving the students' interest in and proficiency in the Arabic language.

Kata kunci:
Media
Pembelajaran
Interaktif,
SAHLA,
iSpring Suite 11,
Keterampilan
Berbahasa Arab

Abstrak

Pembelajaran bahasa Arab yang mencakup empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, memerlukan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dengan penggunaan media yang terbatas, sehingga berdampak pada rendahnya minat dan keterampilan berbahasa Arab siswi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji efektivitas media pembelajaran animasi interaktif berbasis Android Smart Arabic Holistic Learning App (SAHLA) yang dikembangkan menggunakan iSpring Suite 11 untuk meningkatkan minat dan keterampilan berbahasa Arab siswi kelas X MA Unggulan K.H. Abd. Wahab Hasbulloh Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen penelitian meliputi angket analisis kebutuhan, lembar validasi ahli, angket respons siswi, serta tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kebutuhan media mencapai 85,4% (kategori sangat tinggi), validasi ahli materi sebesar 80% (kategori layak), validasi ahli media sebesar 94% (kategori sangat layak), serta respons siswi sebesar 87,7% (kategori sangat baik). Hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai t-hitung sebesar 39,2 lebih besar daripada t-tabel sebesar 2,032 pada taraf signifikansi 0,05. Selain itu, terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 30,63 (pre-test) menjadi 81,15 (post-test), dengan rata-rata selisih sebesar 38,57. Dengan demikian, media pembelajaran SAHLA dinyatakan layak dan efektif untuk meningkatkan minat serta keterampilan berbahasa Arab siswi.

ملخص

الكلمات الرئيسية:
الوسائط التعليمية
التفاعلية،
SAHLA،
iSpring Suite 11
مهارات اللغة العربية

يتطلب تعليم اللغة العربية، الذي يشمل المهارات اللغوية الأربع الأساسية، وهي: الاستماع، والتحدث، والقراءة، والكتابة، وسائل تعليمية تفاعلية ومبتكرة تساهم في تحسين عملية التعلم. إلا أن الواقع التعليمي لا يزال يعتمد بدرجة كبيرة على الأساليب التقليدية مع محدودية استخدام الوسائل التعليمية، مما يؤدي إلى انخفاض اهتمام الطالبات بتعلم اللغة العربية وضعف مهاراتهم اللغوية. تهدف هذه الدراسة إلى تطوير، وتقويم مدى صلاحية، واختبار فاعلية وسيلة تعليمية تفاعلية تعتمد على الرسوم المتحركة في تطبيق (SAHLA) *Smart Arabic Holistic Learning App* المبني على نظام Android والمطور باستخدام برنامج iSpring Suite 11، وذلك لتنمية اهتمام طالبات الصف العاشر ومهاراتهم في اللغة العربية بمدرسة MA Unggulan K.H. Abd. Wahab Hasbulloh Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. واعتمدت الدراسة منهج البحث والتطوير (*Research and Development/R&D*) باستخدام نموذج ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل، وهي: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقويم. وشملت أدوات البحث استبانة لتحليل الاحتياجات، واستمارات تحكيم الخبراء، واستبانة استجابات الطالبات، واختبارات تحصيلية تمثلت في الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وأظهرت نتائج الدراسة أن مستوى الحاجة إلى الوسيلة التعليمية بلغ 85.4% (بدرجة مرتفعة جدًا)، كما بلغت نسبة تحكيم خبير المادة 80% (بدرجة صالحة)، وبلغت نسبة تحكيم خبير الوسائط التعليمية 94% (بدرجة صالحة جدًا)، في حين بلغت نسبة استجابات الطالبات 87.7% (بدرجة جيدة جدًا). كما أظهرت نتائج اختبار (*Paired Sample t-test*) أن قيمة t المحسوبة (39.2) أكبر من قيمة t الجدولية (2.032) عند مستوى الدلالة 0.05. إضافة إلى ذلك، ارتفع متوسط درجات الطالبات من 30.63 في الاختبار القبلي إلى 81.15 في الاختبار البعدي، بمتوسط فرق بلغ 38.57. وبناءً على ذلك، تبين أن وسيلة التعلم SAHLA تتمتع بدرجة عالية من الصلاحية والفاعلية في تنمية اهتمام الطالبات ومهاراتهم في اللغة العربية.

PENDAHULUAN

Bahasa Arab memiliki posisi strategis dalam konteks keislaman, pendidikan, dan pengembangan ilmu pengetahuan. Sebagai bahasa Al-Qur'an sekaligus bahasa literatur keislaman, penguasaannya tidak hanya bernilai religius, tetapi juga akademik. Di era globalisasi, penguasaan bahasa asing menjadi kompetensi penting abad ke-21 sehingga diperlukan pembelajaran yang lebih adaptif, efektif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik pada era digital (Anugrah et al., 2025).

Pembelajaran bahasa Arab mencakup empat keterampilan utama (*maharah*), yaitu menyimak (*istimā'*), berbicara (*kalām*), membaca (*qirā'ah*), dan menulis (*kitābah*). Keempat keterampilan tersebut perlu dikembangkan secara terpadu agar peserta didik mampu berkomunikasi secara fungsional. Dalam konteks pembelajaran modern, pemanfaatan media digital interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta kualitas pengalaman belajar karena selaras dengan karakteristik dan gaya belajar generasi digital (Fitria et al., 2023).

Namun, praktik di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab di tingkat Madrasah Aliyah masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Hasil observasi dan angket awal yang dilakukan di MA Unggulan K.H. Abd. Wahab Hasbulloh Bahrul Ulum Tambakberas Jombang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan kurang interaktif. Kondisi tersebut tercermin dari rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket kebutuhan, tingkat ketertarikan siswi terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital mencapai 85,4% dan termasuk dalam kategori sangat tinggi, yang menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan peserta didik dengan media pembelajaran yang digunakan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar serta ketimpangan penguasaan keterampilan berbahasa Arab, yaitu peserta didik cenderung lebih menguasai keterampilan reseptif dibandingkan keterampilan produktif. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis metode konvensional tanpa dukungan media interaktif cenderung kurang mampu mengembangkan keterampilan produktif secara optimal (Hula et al., 2024).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media berbasis iSpring Suite juga diketahui dapat meningkatkan interaktivitas serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Ihsan Zulfikar et al., 2022). Meskipun demikian, penelitian terdahulu masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, sebagian besar penelitian masih mengembangkan media secara parsial dan belum mengintegrasikan keempat keterampilan berbahasa dalam satu sistem pembelajaran yang utuh. Kedua, pengembangan media umumnya masih berbasis web atau presentasi interaktif sehingga fleksibilitas penggunaannya pada perangkat seluler,

khususnya Android, belum optimal. Ketiga, pemanfaatan iSpring Suite 11 yang dikembangkan menjadi aplikasi Android yang dapat digunakan secara *offline* masih relatif terbatas dalam kajian empiris. Berdasarkan kesenjangan tersebut, Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan *Smart Arabic Holistic Learning App* (SAHLA) berbasis Android yang mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa Arab (*istimā'*, *kalām*, *qirā'ah*, dan *kitābah*) dalam satu aplikasi interaktif berbasis iSpring Suite 11 yang dapat diakses secara *offline*. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya berfokus pada satu keterampilan berbahasa atau media berbasis web, penelitian ini mengembangkan media yang bersifat holistik, mobile, dan mendukung pembelajaran mandiri (Simanjuntak & Tarigan, 2024).

Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) bagaimana kebutuhan dan proses pengembangan media pembelajaran berbasis iSpring Suite 11, (2) bagaimana tingkat kelayakan media berdasarkan validasi ahli, (3) bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media, serta (4) bagaimana efektivitas media dalam meningkatkan minat dan keterampilan berbahasa Arab. Sejalan dengan itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran, menguji kelayakannya, menganalisis respon pengguna, serta mengukur efektivitasnya dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memperkaya kajian pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya terkait integrasi empat maharah secara terpadu. Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan alternatif media pembelajaran inovatif bagi pendidik serta meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik.

TEORI DAN METODE

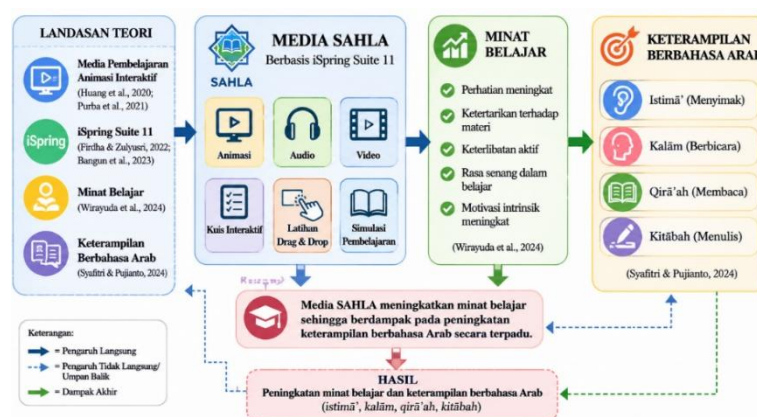
Penelitian ini didasarkan pada integrasi teori media pembelajaran animasi interaktif, iSpring Suite 11, minat belajar, dan keterampilan berbahasa Arab sebagai dasar pengembangan media *Smart Arabic Holistic Learning App* (SAHLA). Media pembelajaran animasi interaktif menggabungkan unsur visual, audio, dan interaktivitas seperti kuis dan latihan (Fikrotin & Sulaikho, 2021). Berdasarkan teori multimedia learning, integrasi teks, gambar, dan audio dapat meningkatkan pemahaman serta retensi belajar, sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik. iSpring Suite 11 digunakan sebagai authoring tool berbasis PowerPoint yang dikonversi ke HTML5, memungkinkan integrasi multimedia (audio, video, animasi, dan kuis) tanpa pemrograman kompleks, sehingga efektif untuk pembelajaran interaktif (R. Safitri & Shofiyani, 2023).

Dari aspek psikologis, minat belajar berperan penting dalam menentukan keterlibatan dan keberhasilan belajar. Media yang interaktif dan menarik secara visual dapat meningkatkan minat belajar karena menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (A. Safitri et al., 2025). Sementara itu, keterampilan berbahasa Arab mencakup empat maharah, yaitu *istimā'*, *kalām*, *qirā'ah*, dan *kitābah* yang saling berkaitan dan perlu

dikembangkan secara terpadu. Pembelajaran berbasis multimedia memungkinkan integrasi keempat keterampilan tersebut secara lebih efektif dan komunikatif (Alhamdi & Afril, 2025).

Secara konseptual, media animasi interaktif berbasis iSpring Suite 11 dalam SAHLA berfungsi sebagai stimulus pembelajaran yang meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa (Hijriyah et al., 2022). Hal ini berdampak pada meningkatnya minat belajar, yang selanjutnya berkontribusi pada peningkatan keterampilan berbahasa Arab secara terpadu (Khayati & Budiriyanto, 2024). Hubungan antarkomponen tersebut divisualisasikan dalam kerangka konseptual penelitian yang disajikan pada gambar dibawah ini yang menggambarkan alur pengaruh dari media pembelajaran sebagai stimulus, peningkatan minat belajar sebagai variabel mediasi, hingga peningkatan keterampilan berbahasa Arab sebagai hasil akhir.

Gambar 1. Kerangka Konseptual Penelitian Media SAHLA



Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Sugiyono, 2019).

Pada tahap *analysis*, dilakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan media pembelajaran Bahasa Arab. Kegiatan ini meliputi observasi proses pembelajaran di kelas X, wawancara dengan guru Bahasa Arab, serta penyebaran angket kepada 35 siswi kelas X. Hasil analisis menunjukkan bahwa 85,4% responden menyatakan membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis Android (kategori sangat tinggi). Selain itu, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media terbatas pada buku teks dan presentasi PowerPoint, sehingga kurang mendukung keterlibatan aktif peserta didik. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat dan keterampilan berbahasa Arab.

Pada tahap *design*, dilakukan perancangan media pembelajaran SAHLA (*Smart Arabic Holistic Learning App*). Tahap ini mencakup penyusunan materi berdasarkan buku Bahasa Arab kelas X Kementerian Agama, penentuan kompetensi dasar, serta perumusan tujuan pembelajaran. Selanjutnya dibuat *storyboard* yang menggambarkan tampilan setiap halaman media, serta

flowchart yang menunjukkan alur navigasi pengguna. Desain media juga mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa (*maharah istima'*, *kalam*, *qira'ah*, dan *kitabah*) melalui fitur audio, video, animasi, latihan interaktif, serta kuis berbasis *drag and drop* dan pilihan ganda (Khayati & Budiriyanto, 2024).

Pada tahap *development*, media dikembangkan menggunakan iSpring Suite 11 yang terintegrasi dengan Microsoft PowerPoint. Setelah seluruh komponen media selesai dibuat, produk diekspor ke format HTML5 dan dikonversi menjadi aplikasi Android (APK). Produk awal kemudian divalidasi oleh dua orang ahli, yaitu 1 ahli materi dan 1 ahli media. Ahli materi menilai kesesuaian isi, kebahasaan, dan keterpaduan materi dengan kurikulum, sedangkan ahli media menilai aspek tampilan, navigasi, dan kelayakan teknis aplikasi. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 80% dari ahli materi (kategori layak) dan 94% dari ahli media (kategori sangat layak). Berdasarkan saran dan masukan dari para validator, dilakukan revisi produk, terutama pada penyederhanaan bahasa, penyesuaian urutan materi, serta perbaikan navigasi dan tampilan antarmuka.

Pada tahap *implementation*, produk yang telah direvisi diujicobakan kepada 35 siswi kelas X (5) di MA Unggulan Wahab Hasbullah Bahrul Ulum, Tambak Beras Jombang. Teknik penentuan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Kelas X (5) dipilih karena memiliki karakteristik kemampuan yang heterogen, belum optimalnya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital, serta ketersediaan kelas yang memungkinkan pelaksanaan uji coba secara intensif. Dalam tahap ini, media SAHLA digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Arab untuk melihat respon, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik selama menggunakan aplikasi.

Pada tahap *evaluation*, dilakukan evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan secara berkelanjutan melalui analisis hasil validasi ahli serta masukan dari peserta didik pada saat uji coba, yang kemudian digunakan untuk menyempurnakan produk. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan untuk mengukur efektivitas media SAHLA melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik setelah penggunaan media, sehingga dapat diketahui pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Arab.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket kebutuhan, angket validasi ahli, angket respon peserta didik, pedoman wawancara, lembar observasi, dan tes hasil belajar. Seluruh instrumen disusun berdasarkan variabel penelitian, yaitu kebutuhan media pembelajaran, kelayakan media, respon peserta didik, dan hasil belajar Bahasa Arab. Angket kebutuhan media pembelajaran mencakup aspek ketersediaan media yang digunakan di kelas, tingkat kesulitan materi yang dirasakan peserta didik, kebutuhan terhadap inovasi media berbasis Android, serta tingkat ketertarikan terhadap media pembelajaran konvensional. Angket validasi ahli materi mencakup aspek kesesuaian materi dengan kurikulum KMA Bahasa Arab kelas X, keakuratan isi materi, kedalaman materi sesuai kompetensi, serta ketepatan

penggunaan bahasa Arab maupun bahasa Indonesia. Sementara itu, angket validasi ahli media mencakup aspek tampilan media yang meliputi desain, warna, dan layout, kemudahan navigasi penggunaan menu atau tombol, tingkat interaktivitas yang meliputi kuis, audio, video, dan animasi, serta aspek teknis berupa kinerja aplikasi seperti kemungkinan error atau bug. Angket respon peserta didik mencakup empat aspek, yaitu ketertarikan terhadap media yang ditampilkan, kemudahan dalam penggunaan aplikasi, peningkatan motivasi belajar, serta manfaat media dalam membantu pemahaman materi (Ismaya et al., 2024).

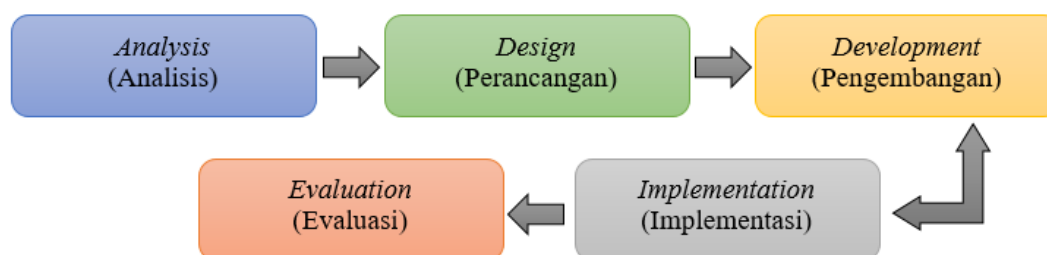
Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi dari guru Bahasa Arab terkait kondisi pembelajaran di kelas, media yang digunakan, serta kebutuhan pengembangan media pembelajaran. Lembar observasi digunakan untuk mengamati keterlibatan dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media SAHLA. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kemampuan Bahasa Arab peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media melalui pre-test dan post-test. Uji validitas instrumen dilakukan melalui expert judgment oleh ahli media pembelajaran dan ahli Bahasa Arab dengan menilai aspek kesesuaian isi, konstruksi, dan kebahasaan instrumen. Sementara itu, uji reliabilitas dilakukan menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan kriteria nilai $\alpha > 0,70$ sehingga seluruh instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data. Data angket dianalisis menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5 yang kemudian dikonversi menjadi persentase untuk menentukan kategori kelayakan media dan respon peserta didik. Sementara itu, efektivitas media dianalisis melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test menggunakan uji paired sample t-test setelah sebelumnya dilakukan uji normalitas Shapiro-Wilk dengan kriteria signifikansi $> 0,05$. Media dinyatakan efektif apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan setelah penggunaan media SAHLA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media SAHLA

Hasil penelitian ini berupa produk media pembelajaran berbasis Android yang diberi nama *Smart Arabic Holistic Learning App* (SAHLA). Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang merupakan salah satu model pengembangan sistem pembelajaran yang sistematis dan banyak digunakan dalam pengembangan media digital modern karena bersifat interaktif dan evaluatif (Sabana, 2025).

Gambar 2. Prosedur Pengembangan Media



Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada siswi. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Arab masih didominasi oleh metode konvensional dengan keterbatasan penggunaan media interaktif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif peserta didik, khususnya dalam penguasaan empat keterampilan berbahasa Arab (*istimā', kalām, qirā'ah, dan kitābah*). Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran berbasis ceramah tanpa dukungan media digital cenderung menurunkan motivasi dan partisipasi belajar peserta didik di era digital (Haq, 2023). Di sisi lain, karakteristik generasi pelajar saat ini menunjukkan kecenderungan tinggi terhadap penggunaan perangkat mobile yang interaktif, fleksibel, dan mudah diakses kapan saja, sehingga pendekatan *mobile learning* menjadi sangat relevan (Razida & Abidin, 2025).

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan, materi pembelajaran disusun berdasarkan buku Bahasa Arab kelas X terbitan Kementerian Agama Republik Indonesia. Materi dikembangkan secara komunikatif dan integratif untuk mencakup empat maharah berbahasa Arab. Selain itu, disusun pula *storyboard* dan *flowchart* sebagai acuan alur navigasi aplikasi. Desain media mengacu pada prinsip *multimedia learning* yang menekankan pentingnya integrasi teks, gambar, audio, dan animasi secara seimbang untuk meningkatkan pemahaman dan mengurangi beban kognitif (A. Safitri et al., 2025). Fitur yang dirancang meliputi audio interaktif, animasi pembelajaran, video, kuis, latihan *drag and drop*, serta simulasi pembelajaran berbasis interaksi.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan menghasilkan produk SAHLA yang dibuat menggunakan iSpring Suite 11 yang terintegrasi dengan Microsoft PowerPoint. Produk kemudian diekspor dalam format HTML5 dan dikonversi menjadi aplikasi Android (APK) menggunakan Website 2 APK Builder. Media ini memuat berbagai elemen multimedia seperti audio, video, animasi, serta latihan interaktif yang dirancang untuk mendukung pembelajaran empat keterampilan berbahasa secara terpadu. Penggunaan multimedia interaktif terbukti dapat meningkatkan retensi informasi, motivasi belajar, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Tini

& Sidiq, 2023). Pada tahap ini juga dilakukan uji coba awal (*alpha testing*) untuk memastikan seluruh fitur aplikasi berjalan dengan baik sebelum diimplementasikan kepada pengguna.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan pada 35 siswi kelas X (5) MA Unggulan K.H. Abd. Wahab Hasbulloh Jombang. Media pembelajaran SAHLA diinstal pada perangkat Android masing-masing peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Arab pada materi yang telah ditentukan. Pengukuran keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik dilakukan menggunakan angket respon peserta didik yang disusun berdasarkan indikator ketertarikan, kemudahan penggunaan, motivasi, dan kebermanfaatan media. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata persentase respon peserta didik mencapai 88,6% (kategori sangat baik), yang menunjukkan bahwa media SAHLA mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik secara signifikan.

Selain itu, efektivitas media juga diukur melalui tes hasil belajar (pre-test dan post-test). Hasil pre-test menunjukkan rata-rata nilai sebesar 62,4, sedangkan hasil post-test meningkat menjadi 84,7. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 22,3 poin atau setara dengan 35,7%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media SAHLA memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Arab peserta didik. Peningkatan keterlibatan dan hasil belajar tersebut juga didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, terlibat dalam penggunaan fitur interaktif seperti kuis dan latihan, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media.

Dengan demikian, hasil implementasi menunjukkan bahwa media SAHLA tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Arab. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan mobile learning dapat meningkatkan partisipasi belajar dan kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran.

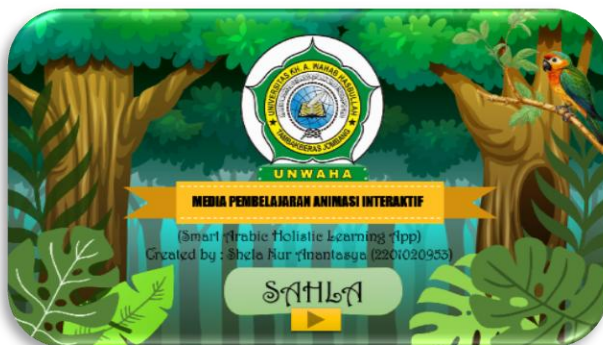
Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif bertujuan untuk memperbaiki media berdasarkan masukan dari ahli media, ahli materi, serta pengguna. Sementara itu, evaluasi sumatif digunakan untuk menilai kelayakan produk secara keseluruhan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media SAHLA memiliki kualitas yang baik dari aspek isi, tampilan visual, interaktivitas, serta kemudahan penggunaan. Dengan demikian, media ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Arab berbasis digital.

Gambar 3. Icon Aplikasi SAHLA



Gambar 4. Menu Awal di Aplikasi SAHLA



Gambar 5. Beberapa Tampilan Menu Pengantar Materi B. Arab



Gambar 6. Beberapa Tampilan Menu Maharah pada BAB I



Gambar 7. Beberapa Tampilan Menu Maharah pada BAB II



Gambar 8. Beberapa Tampilan Menu Maharah pada BAB III



Analisis Kebutuhan Siswi terhadap Media SAHLA

Berdasarkan hasil angket kebutuhan yang diberikan kepada 35 siswi, diperoleh persentase rata-rata sebesar 85,4% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan yang sangat besar terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif.

Menurut teori *technology acceptance* dalam pembelajaran, tingginya kebutuhan terhadap media digital mencerminkan kesiapan dan penerimaan peserta didik terhadap penggunaan teknologi dalam proses belajar. Selain itu, pembelajaran berbasis digital interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan belajar peserta didik secara signifikan (Hasan & Baroroh, 2019). Secara rinci, indikator tertinggi terdapat pada kebutuhan penggunaan media berbasis aplikasi untuk meningkatkan minat belajar dengan persentase 94,3%. Hal ini menunjukkan bahwa aspek visual, interaktif, dan berbasis teknologi menjadi faktor utama yang diharapkan oleh peserta didik. Sementara itu, indikator terendah adalah kebutuhan integrasi empat keterampilan berbahasa dengan persentase 78,9%, meskipun masih berada dalam kategori tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa peserta didik tidak hanya membutuhkan media yang menarik secara visual, tetapi juga media yang mampu mengintegrasikan seluruh keterampilan berbahasa secara komprehensif dan sistematis.

Hasil ini memperkuat urgensi pengembangan SAHLA sebagai media pembelajaran yang tidak hanya bersifat interaktif, tetapi juga holistik, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini yang dikenal sebagai *digital native learners* (Mahbub & Khusnul, 2022). Penentuan kategori pada hasil angket kebutuhan peserta didik didasarkan pada konversi skor ke dalam bentuk persentase. Selanjutnya, persentase tersebut diinterpretasikan menggunakan kriteria penilaian skala Likert yang dimodifikasi sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

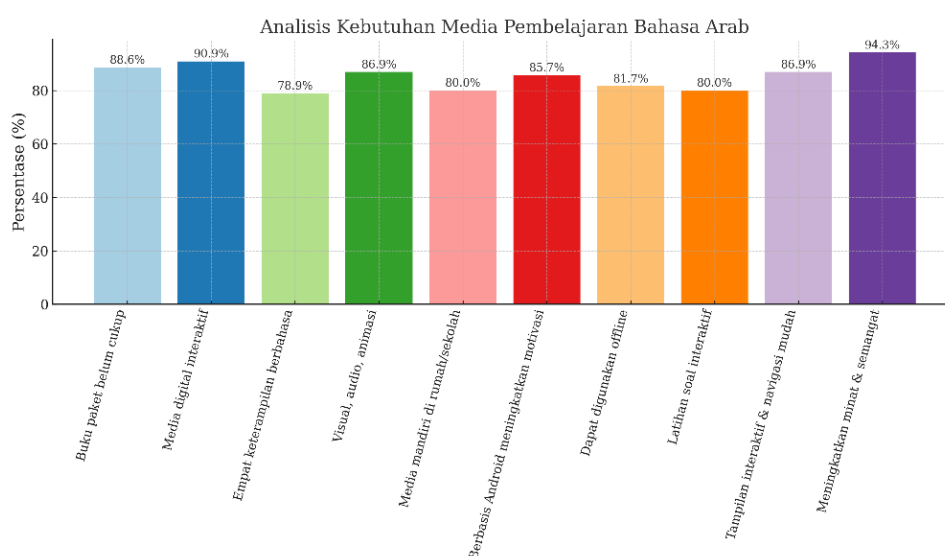
Persentase (%)	Kategori
81–100%	Sangat Tinggi
61–80%	Tinggi
41–60%	Cukup
21–40%	Rendah
0–20%	Sangat Rendah

Kriteria ini digunakan untuk memberikan interpretasi terhadap tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut disajikan hasil analisis angket kebutuhan peserta didik yang telah dikonversi ke dalam bentuk persentase dan diklasifikasikan berdasarkan kriteria kategori yang telah ditetapkan.

Tabel 2. Hasil Analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik

No	Kriteria (Aspek)	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase (%)	Kategori
1	Sumber belajar berupa buku paket Bahasa Arab saja dirasa belum cukup untuk mendukung pemahaman materi.	155	175	88,6 %	Sangat Tinggi
2	Pembelajaran Bahasa Arab akan lebih menarik apabila dilengkapi dengan media digital yang interaktif.	159	175	90,9 %	Sangat Tinggi
3	Media pembelajaran yang mencakup empat keterampilan berbahasa Arab (<i>istimā', kalām, qirā'ah, kitābah</i>) secara terpadu sangat dibutuhkan.	138	175	78,9 %	Tinggi
4	Materi pelajaran lebih mudah dipahami apabila disajikan dengan kombinasi visual, audio, dan animasi yang menarik.	152	175	86,9 %	Sangat Tinggi
5	Media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri baik di rumah maupun di sekolah sangat diperlukan.	140	175	80,0 %	Tinggi
6	Penggunaan media pembelajaran berbasis Android mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar.	150	175	85,7 %	Sangat Tinggi
7	Media pembelajaran yang dapat digunakan tanpa koneksi internet (dapat diakses <i>offline</i>) akan sangat membantu siswi.	143	175	81,7 %	Sangat Tinggi
8	Latihan soal interaktif (kuis, drag and drop, pilihan ganda) lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman materi.	140	175	80,0 %	Tinggi
9	Tampilan media yang interaktif, menarik, dan mudah dinavigasi sangat mendukung proses belajar.	152	175	86,9 %	Sangat Tinggi
10	Kehadiran media pembelajaran Bahasa Arab berbasis aplikasi akan meningkatkan minat dan semangat belajar siswi.	165	175	94,3 %	Sangat Tinggi
Jumlah Persentase		1.494	1.750	85,4%	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan peserta didik yang disajikan pada tabel, diperoleh rata-rata persentase sebesar 85,4% yang berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki tingkat kebutuhan yang sangat tinggi terhadap pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis aplikasi Android. Kebutuhan tersebut mencakup aspek interaktivitas, integrasi empat keterampilan berbahasa (istimā', kalām, qirā'ah, dan kitābah), kemudahan akses, serta kemampuan media dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran animasi interaktif SAHLA dinilai sangat relevan dan dibutuhkan dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Arab.



Kelayakan Media Berdasarkan Validasi Ahli

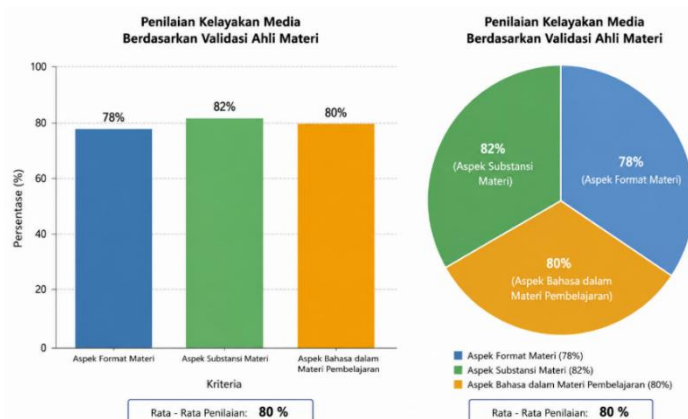
Kelayakan media SAHLA dinilai melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 80% dengan kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah memenuhi aspek substansi, kebahasaan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi terhadap Kelayakan Media SAHLA

No.	Kriteria	Penilaian
1.	Aspek Format Materi	78 %
2.	Aspek Substansi Materi	82 %
3.	Aspek Bahasa dalam Materi Pembelajaran	80 %
Rata - Rata		80 %

Berikut disajikan diagram penilaian kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli materi.

Gambar 9. Diagram Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Materi

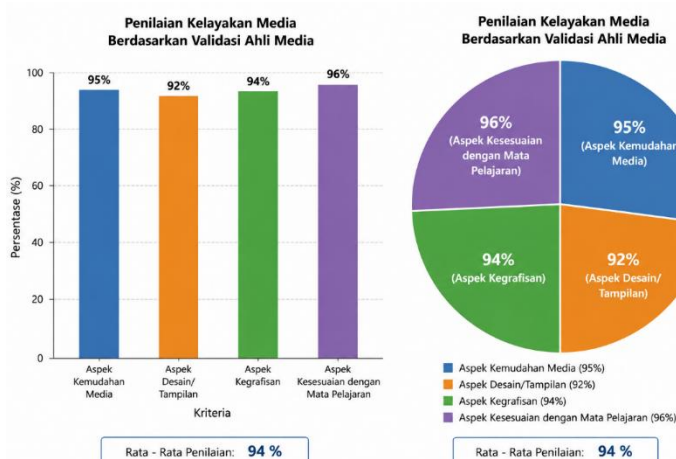


Sementara itu, hasil validasi ahli media menunjukkan persentase sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Penilaian ini mencakup aspek tampilan, kemudahan penggunaan, interaktivitas, serta kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa SAHLA telah memenuhi standar kualitas media pembelajaran digital yang baik. Secara keseluruhan, hasil validasi ini menunjukkan bahwa media SAHLA layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan. Hasil penilaian yang diperoleh dari validasi ahli media pada produk disajikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media terhadap Kelayakan Media SAHLA

No.	Kriteria	Penilaian
1.	Aspek Kemudahan Media	95 %
2.	Aspek Desain/Tampilan	92 %
3.	Aspek Kegrafisan	94 %
4.	Aspek Kesesuaian dengan Mata Pelajaran	96 %
Rata - Rata		94 %

Berikut disajikan diagram penilaian kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli media.

Gambar 10. Diagram Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media

Meskipun hasil validasi menunjukkan kategori layak dan sangat layak, validator tetap memberikan beberapa masukan sebagai bahan perbaikan produk. Pada aspek materi, validator menyarankan agar penyajian materi dibuat lebih ringkas pada beberapa bagian serta penambahan contoh kontekstual agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, terdapat saran untuk memperjelas instruksi pada beberapa latihan agar tidak menimbulkan ambiguitas. Sementara itu, pada aspek media, validator memberikan masukan terkait konsistensi penggunaan warna pada beberapa slide serta optimalisasi ukuran font agar lebih nyaman dibaca pada layar perangkat yang berbeda. Validator juga menyarankan penambahan petunjuk penggunaan (*user guide*) pada halaman awal aplikasi. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi dengan menyederhanakan materi, memperbaiki tampilan visual, serta menambahkan petunjuk penggunaan media. Revisi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas media sebelum diujicobakan pada peserta didik. Hasil validasi yang tinggi menunjukkan bahwa media SAHLA telah memenuhi aspek kelayakan baik dari segi isi maupun tampilan. Namun demikian, adanya masukan dari validator menunjukkan bahwa meskipun media telah berada pada kategori layak, proses penyempurnaan tetap diperlukan untuk mencapai kualitas optimal. Hal ini sejalan dengan karakteristik penelitian pengembangan (R&D) yang bersifat iteratif, yaitu melalui proses validasi dan revisi secara berkelanjutan.

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Berdasarkan uji validitas instrumen yang dilakukan melalui *expert judgment* oleh dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media, seluruh instrumen penelitian dinyatakan memenuhi kriteria valid. Penilaian mencakup aspek kesesuaian isi, konstruksi, dan kejelasan bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa angket kebutuhan memperoleh persentase sebesar 85,4% (sangat valid), angket validasi ahli materi sebesar 80% (valid), angket validasi ahli media sebesar 94% (sangat valid), serta angket respon peserta didik sebesar 87,7% (sangat valid). Dengan demikian, seluruh instrumen layak digunakan dalam proses pengumpulan data penelitian.

Selanjutnya, uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* untuk mengetahui tingkat konsistensi internal butir pernyataan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh instrumen memiliki nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0,70, yaitu angket kebutuhan sebesar 0,82, angket validasi materi sebesar 0,80, angket validasi media sebesar 0,85, dan angket respon peserta didik sebesar 0,87. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh instrumen berada dalam kategori reliabel (Puspitasari & Febrinita, 2021). Dengan demikian, instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi yang baik dan dapat digunakan secara stabil dalam pengumpulan data.

Hasil Uji Coba dan Respon Siswi Terhadap Penggunaan Media SAHLA

Respon siswi terhadap penggunaan media SAHLA juga menunjukkan hasil yang sangat positif dengan persentase 87,7% (kategori "sangat layak"). Hal ini menegaskan bahwa media mampu meningkatkan minat belajar, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta membantu penguasaan empat keterampilan berbahasa secara lebih efektif. Berikut disajikan tabel hasil angket respon siswi terhadap media pembelajaran SAHLA:

Tabel 5. Hasil Angket Respon Siswi Terhadap Media Pembelajaran SAHLA

No	Aspek	Rata-Rata	Kategori
1	Media pembelajaran berbasis animasi interaktif (SAHLA) dengan 4 keterampilan Bahasa Arab ini menjelaskan materi pelajaran secara jelas, mudah dipahami, dan dikemas dengan desain menarik sehingga meningkatkan minat saya dalam belajar Bahasa Arab, dan pembelajaran menjadi lebih interaktif	88 %	Sangat Layak
2	Media ini membantu saya memahami kosakata dan struktur bahasa Arab dalam tema yang dipelajari.	85 %	Sangat Layak
3	Tampilan animasi dan visual dalam media ini menarik dan mendukung pemahaman materi.	90 %	Sangat Layak
4	Fitur interaktif (tombol, audio, animasi, kuis) mudah diakses dan digunakan.	84 %	Sangat Layak
5	Media ini membuat saya lebih semangat, meningkatkan minat dan tentunya semakin termotivasi untuk belajar Bahasa Arab.	92 %	Sangat Layak
6	Saya merasa aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui media ini.	86 %	Sangat Layak
7	Desain tampilan (warna, ikon, ilustrasi) menarik dan tidak membosankan.	89 %	Sangat Layak
8	Petunjuk penggunaan media ini jelas dan mudah dimengerti.	83 %	Sangat Layak

9	Media ini dapat diakses melalui berbagai perangkat (HP, tablet, laptop) tanpa kendala.	87 %	Sangat Layak
10	Saya ingin menggunakan media seperti ini lagi untuk pelajaran Bahasa Arab berikutnya.	93 %	Sangat Layak
Rata-Rata		87,7 %	Sangat Layak

Hasil Uji Efektivitas (*Pre-Test & Post-Test*)

Hasil analisis pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata pre-test sebesar 30,63 meningkat menjadi 81,15 pada post-test, dengan rata-rata selisih (*mean difference*) sebesar 38,57. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t-hitung sebesar 39,2 lebih besar daripada t-tabel sebesar 2,032 pada taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran SAHLA berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswi.

Berikut disajikan hasil penilaian pre-test (*before treatment*) dan post-test (*after treatment*) yang diperoleh dari siswi kelas X (5) di MA Unggulan K.H. Abd. Wahab Hasbulloh Jombang sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran animasi interaktif Smart Arabic Holistic Learning App (SAHLA). Data ini digunakan untuk melihat perbandingan kemampuan berbahasa Arab siswi serta sejauh mana media SAHLA mampu meningkatkan minat dan keterampilan empat maharah (*istimāʾ*, *kalām*, *qirāʾah*, dan *kitābah*).

Tabel 6. Hasil Pre-test dan Post-test Peserta Didik X (5)

NO	RESPONDEN KELAS X (5)	PRE-TEST	POST-TEST
1	R1	40	80
2	R2	28	70
3	R3	34	76
4	R4	30	72
5	R5	36	78
6	R6	38	80
7	R7	26	68
8	R8	46	88
9	R9	50	86
10	R10	52	90
11	R11	60	92
12	R12	42	82
13	R13	72	94
14	R14	44	84
15	R15	68	96
16	R16	56	88
17	R17	62	90
18	R18	58	88

19	R19	24	68
20	R20	34	74
21	R21	38	78
22	R22	30	72
23	R23	28	74
24	R24	36	80
25	R25	50	86
26	R26	40	82
27	R27	32	74
28	R28	46	90
29	R29	34	76
30	R30	48	92
31	R31	62	92
32	R32	38	80
33	R33	26	70
34	R34	54	90
35	R35	60	92
JUMLAH		1072	2840
RATA-RATA		30,63	81,15

Nilai pre-test dan post-test selanjutnya dianalisis menggunakan uji t sampel berpasangan (*Paired Sample T-Test*). Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran animasi interaktif SAHLA berbasis iSpring Suite 11 terhadap hasil belajar siswi.

Tabel 7. Perbandingan Nilai Pre-Test dan Post-Test serta Perhitungan Gain Siswa Kelas X

Responden Kelas X (5)	Nilai		$(X_2 - X_1)$	D^2
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>		
R1	40	80	40	1600
R2	28	70	42	1764
R3	34	76	42	1764
R4	30	72	42	1764
R5	36	78	42	1764
R6	38	80	42	1764
R7	26	68	42	1764
R8	46	88	42	1764
R9	50	86	36	1296
R10	52	90	38	1444
R11	60	92	32	1024
R12	42	82	40	1600
R13	72	94	22	484
R14	44	84	40	1600
R15	68	96	28	784
R16	56	88	32	1024
R17	62	90	28	784
R18	58	88	30	900

R19	24	68	44	1936
R20	34	74	40	1600
R21	38	78	40	1600
R22	30	72	42	1764
R23	28	74	46	2116
R24	36	80	44	1936
R25	50	86	36	1296
R26	40	82	42	1764
R27	32	74	42	1764
R28	46	90	44	1936
R29	34	76	42	1764
R30	48	92	44	1936
R31	62	92	30	900
R32	38	80	42	1764
R33	26	70	44	1936
R34	54	90	36	1296
R35	60	92	32	1024
Jumlah	1522	2872	1350	53.220

Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran animasi interaktif SAHLA berbasis iSpring Suite 11 terhadap peningkatan minat dan keterampilan berbahasa Arab siswi kelas X, dilakukan uji-t (*Paired Sample T-Test*). Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test setelah diberi perlakuan (*treatment*) menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan uji-t adalah sebagai berikut :

1. Merumuskan Hipotesis

- Ha (Hipotesis alternatif): Terdapat pengaruh positif dan signifikan setelah siswi menggunakan Media Pembelajaran Animasi Interaktif SAHLA berbasis iSpring Suite 11 untuk meningkatkan minat dan keterampilan berbahasa Arab siswi kelas X (5) MA Unggulan K.H. Abd. Wahab Hasbulloh Jombang.
- Ho (Hipotesis nol): Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan setelah siswi menggunakan Media Pembelajaran Animasi Interaktif SAHLA berbasis iSpring Suite 11 untuk meningkatkan minat dan keterampilan berbahasa Arab siswi kelas X (5) MA Unggulan K.H. Abd. Wahab Hasbulloh Jombang.

2. Menentukan Nilai t-hitung

Dari data diperoleh:

Tabel 8. Data untuk menghitung t-hitung

Simbol	Keterangan	Nilai
N	Jumlah Reponden (Sampel)	35
$\sum D$	Jumlah Seluruh Selisih	1.350
$\sum D^2$	Jumlah Kuadrat Selisih	53.220

a. Rata-Rata Selisih (Mean Difference / Md)

Rumus:

$$Md = \frac{\sum D}{N}$$

Perhitungan:

$$Md = \frac{1350}{35}$$

$$Md = 38,57$$

b. Simpangan Baku (Standard Deviation / Sd)

Rumus:

$$Sd = \sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}{N-1}}$$

Perhitungan:

$$Sd = \sqrt{\frac{53,220 - \frac{1,882,500}{35}}{35-1}} = \sqrt{\frac{53,220 - 52.071}{34}} = \sqrt{\frac{1,148.57}{34}}$$

$$Sd = \sqrt{\frac{1,148.57}{34}} = \sqrt{33.78} = 5,81$$

$$Sd = 5,81$$

c. Nilai t-hitung

Rumus:

$$t = \frac{Md}{\frac{Sd}{\sqrt{N}}}$$

Perhitungan:

$$t = \frac{38.57}{\frac{5.81}{\sqrt{35}}} = \frac{38.57}{\frac{5.81}{5.91}} = \frac{38.57}{0.983} = 39,2$$

$$t = 39,2$$

3. Menentukan perbandingan t-hitung dan t-tabel

Untuk membandingkan nilai t-hitung dan t-tabel, digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Derajat bebas (df = degree of freedom)
 $df = N - 1 = 35 - 1 = 34$
- b. Tabel Distribusi t (t-table)
 Nilai t-tabel diperoleh dari tabel distribusi t pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ (two-tailed) dengan $df = 34$, yaitu sebesar 2,032.

Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh nilai t-hitung sebesar 39,2, sedangkan nilai t-tabel sebesar 2,032. Dengan demikian dapat diketahui bahwa: $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($39,2 > 2,032$). Berdasarkan kriteria pengujian:

- a. Jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b. Jika $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Karena t-hitung lebih besar dari t-tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswi sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran animasi interaktif Smart Arabic Holistic Learning App (SAHLA) berbasis iSpring Suite 11. Rata-rata hasil pre-test diketahui sebesar 30,63, sedangkan rata-rata hasil post-test sebesar 81,15. Adapun rata-rata peningkatan (mean difference) yang diperoleh sebesar 38,57. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran SAHLA mampu meningkatkan hasil belajar siswi secara signifikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran animasi interaktif Smart Arabic Holistic Learning App (SAHLA) berbasis iSpring Suite 11 efektif dalam meningkatkan minat dan keterampilan empat *maharah* berbahasa Arab (*istimā'*, *kalām*, *qirā'ah*, dan *kitābah*) siswi kelas X di MA Unggulan K.H. Abd. Wahab Hasbulloh Jombang.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran Smart Arabic Holistic Learning App (SAHLA) berbasis iSpring Suite 11 memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat dan keterampilan berbahasa Arab peserta didik. Pembahasan ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan, proses pengembangan media, hasil validasi ahli, serta uji efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis Android. Hal ini ditunjukkan oleh persentase kebutuhan yang berada pada kategori sangat tinggi. Kondisi pembelajaran sebelumnya yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media konvensional menyebabkan rendahnya keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media SAHLA menjadi solusi yang relevan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Pada tahap pengembangan, media SAHLA dirancang dengan mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa Arab (*maharah*), yaitu *istimā'*, *kalām*, *qirā'ah*, dan *kitābah*, dalam satu platform berbasis aplikasi. Integrasi ini didukung oleh pemanfaatan fitur multimedia seperti audio, video, animasi, serta latihan interaktif yang bervariasi. Secara teoritis,

penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman dan retensi informasi karena melibatkan berbagai indera peserta didik dalam proses belajar. Kelayakan media yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media SAHLA berada pada kategori layak hingga sangat layak, baik dari aspek isi, kebahasaan, tampilan, navigasi, maupun kelayakan teknis. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Arab. Selain itu, instrumen penelitian yang digunakan juga telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas melalui *expert judgment* menunjukkan bahwa seluruh instrumen berada pada kategori valid hingga sangat valid, sehingga layak digunakan dalam pengumpulan data. Sementara itu, hasil uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* menunjukkan bahwa seluruh instrumen memiliki nilai di atas 0,70, yang berarti instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang baik. Dengan demikian, data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dipercaya dan mendukung keakuratan hasil penelitian.

Hasil implementasi media SAHLA dalam pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan minat dan keterlibatan peserta didik. Peserta didik terlihat lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menarik secara visual mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Lebih lanjut, hasil uji efektivitas melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media SAHLA tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga berdampak pada peningkatan keterampilan berbahasa Arab peserta didik secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran SAHLA berbasis iSpring Suite 11 efektif dalam meningkatkan minat dan keterampilan berbahasa Arab peserta didik. Efektivitas tersebut didukung oleh tingginya kebutuhan peserta didik terhadap media interaktif, kelayakan media berdasarkan validasi ahli, serta peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media. Media SAHLA mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan partisipatif melalui integrasi unsur audio, visual, animasi, serta latihan interaktif yang sesuai dengan prinsip multimedia learning. Sejalan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 yang dekat dengan teknologi digital, penggunaan media berbasis aplikasi Android seperti SAHLA menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Arab. Oleh karena itu, media ini memiliki potensi untuk diimplementasikan secara lebih luas, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah, sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang adaptif, efektif, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan berbahasa secara terpadu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran animasi interaktif Smart Arabic Holistic Learning App (SAHLA) berbasis iSpring Suite 11, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan relevan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis kebutuhan yang memperoleh persentase sebesar 85,4% dengan kategori sangat tinggi, sehingga mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android sangat dibutuhkan dalam pembelajaran Bahasa Arab. Dari aspek

kelayakan, media SAHLA dinyatakan layak hingga sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli. Penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 80% (kategori layak), sedangkan ahli media sebesar 94% (kategori sangat layak). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kualitas dari segi isi, kebahasaan, tampilan, serta aspek teknis dan interaktivitas. Selain itu, respon peserta didik terhadap penggunaan media menunjukkan kategori sangat baik dengan persentase sebesar 87,7%, yang mengindikasikan bahwa media SAHLA menarik, mudah digunakan, serta mampu membantu pemahaman materi dan melatih keterampilan berbahasa Arab secara lebih efektif.

Dari aspek efektivitas, media SAHLA terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan nilai t-hitung sebesar 39,2 lebih besar daripada t-tabel sebesar 2,032 pada taraf signifikansi 0,05. Selain itu, terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 30,63 (pre-test) menjadi 81,15 (post-test), dengan rata-rata selisih (mean difference) sebesar 38,57. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media SAHLA efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus mendukung pengembangan keterampilan berbahasa Arab secara terpadu, meliputi *istimā'*, *kalām*, *qirā'ah*, dan *kitābah*. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah subjek terbatas, sehingga generalisasi hasil masih perlu diuji pada skala yang lebih luas. Kedua, pengembangan media terbatas pada materi Bahasa Arab kelas X, sehingga belum mencakup keseluruhan jenjang pembelajaran. Ketiga, evaluasi yang dilakukan masih bersifat jangka pendek dan belum mengkaji dampak penggunaan media dalam jangka panjang terhadap perkembangan keterampilan berbahasa Arab peserta didik. Dengan demikian, media SAHLA berpotensi untuk dikembangkan dan diimplementasikan secara lebih luas sebagai inovasi pembelajaran Bahasa Arab yang interaktif, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21.

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ada, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut. Pertama, bagi pihak sekolah, diharapkan media pembelajaran SAHLA dapat dimanfaatkan secara lebih luas serta dikembangkan untuk mata pelajaran lain guna mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Kedua, bagi guru, disarankan untuk terus berinovasi dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran digital agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Ketiga, bagi peserta didik, media SAHLA dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri untuk memperdalam pemahaman materi serta meningkatkan keterampilan berbahasa Arab secara berkelanjutan. Keempat, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah subjek, jenjang pendidikan, maupun pengembangan fitur teknologi yang lebih inovatif, sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih komprehensif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhamdi, F., & Afril, R. (2025). Maharah Lughawiyah dalam Komponen Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, 4(1), 214. <https://doi.org/10.31000/al-muyassar.v4i1.13003>
- Anugrah, R. L., Mulyani, R., & Zakiyah, R. (2025). Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif Berbasis Digital Sebagai Upaya Pengembangan Kompetensi Siswa di SMA IT Imam Asy Syafii Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 1–10.
- Fikrotin, V., & Sulaikho, S. (2021). Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Mata Pelajaran Morfologi Bahasa Arab. *Ta'lim Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban*, 5(2), 193–204. <https://doi.org/10.15575/jpba.v5i2.13587>
- Fitria, E., Rosmiati, R., & Pratama Nugroho, B. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab pada SDIT Tiara Az-Zahra Palangkaraya Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi, Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 8–16. <https://doi.org/10.33020/jsimtek.v1i1.371>
- Haq, S. (2023). Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Digital : Problematika Dan Solusi. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(1), 211–222.
- Hasan, A., & Baroroh, R. U. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Videoscribe dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *لساننا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 9, 140. <https://doi.org/10.22373/lis.v9i2.6738>
- Hijriyah, U., Basyar, S., Koderi, K., Erlina, E., Aridan, M., & Hidayatullah, M. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android untuk Mahārat Al Istimā' Kelas 8 Smp. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 5(2), 239. <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.1352>
- Hula, I. R. N., Loni, J., & Sarif, S. (2024). Development of Android-Based Learning Media Using iSpring Suite to Improve Arabic Vocabulary Mastery Among Students. *Edulab : Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 9(2), 222–239.
- Ihsan Zulfikar, M., Yusuf Mappedasse, M., & Hasrul. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Media Elektrik*, 19(2), 86–91. <https://doi.org/10.59562/metrik.v19i2.5441>
- Ismaya, R., Salshabila, S., & Ariyani, I. D. (2024). mrizal1,+214.+34016-Article+Text-116269-1-4-20240904. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, Vol.7 No.4 (Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar),

13779–13785.

- Khayati, A. M., & Budiriyanto, A. (2024). *Penerapan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII E MTs Islam Al- Mukmin Sukoharjo Tahun Ajaran 2023 – 2024*. 5(2).
- Mahbub, M., & Khusnul, R. (2022). Pengembangan Media Audio Visual untuk Pembelajaran Maharah Istima' di Madarasah Tsanawiyah Al-Amiriyah Blokagung Banyuwangi. *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 252–264. <https://doi.org/10.30739/arabiyat.v2i2.1629>
- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. (2021). Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(1), 77–90. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3254
- Razida, M., & Abidin, M. (2025). Dampak Media Digital terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Aliyah. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(3), 1582–1589.
- Sabana, F. M. (2025). *Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Bahasa Arab Berbasis Smart App Creator untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat di Mts Negeri 5 Cilacap*.
- Safitri, A., Alfattunisa, A., Afifah, A., Abdullah, D., & Mardani, D. (2025). Efektivitas Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Siswa MI. *Wulang: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 45–56. <https://doi.org/10.55656/wjp.v3i2.355>
- Safitri, R., & Shofiyani, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Ispring “Suite” untuk Keterampilan Membaca di Madrasah Ibtidaiyyah. *Al-Lahjah : Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, Dan Kajian Linguistik Arab*, 4(2), 547–551. <https://doi.org/10.32764/allahjah.v4i2.2964>
- Simanjuntak, S., & Tarigan, D. (2024). Keefektivan Media Interaktif Berbasis Ispring Suite Dalam Pembelajaran Strategi Belajar Mengajar di PGSD UNIMED. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8, 300–310. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i2.53983>
- Tini, C., & Sidiq, H. (2023). Implementasi Media Audio Visual Berbasis Animasi Bahasa Arab dalam Pembelajaran Mahārah Istimā'. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 6(2), 457. <https://doi.org/10.35931/am.v6i2.2603>



©2026 by Shela Nur Anantasya, Rina Dian Rahmawati

This work is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (CC BY SA)