

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MATA PELAJARAN BAHASA ARAB
BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* SISWA KELAS
VII MTs ABUL 'ABBAS NW**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2022

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MATA PELAJARAN BAHASA ARAB
BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* SISWA KELAS
VII MTs ABUL 'ABBAS NW**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program

Sarjana Pendidikan Teknik Informatika



Oleh

Anshori Iqbal

1815051041

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2022

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS-TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA
PENDIDIKAN**

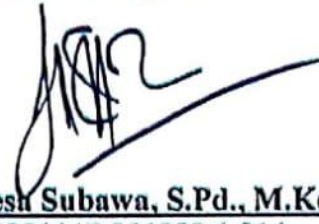
Menyetujui,

Pembimbing I,



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199503022019031006

Pembimbing II,



I Gede Bendesh Subawa, S.Pd., M.Kom.
NIP. 19931117 201903 1 014

Skripsi oleh Anshori Iqbal
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal, 29 Juni 2022

Dewan Penguji



Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs.
NIP. 198708022014041001

(Ketua)



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.
NIP. 199010192020122011

(Anggota)



I Nengah Fika Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199503022019031006

(Anggota)



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.
NIP. 199311172019031014

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada

hari : Rabu
tanggal : 29 Juni 2022

Mengetahui,

Ketua Ujian,



Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP. 197408012000032001

Sekretaris Ujian



Dr. phil., Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng
198502152008122007

Mengesahkan,

Dekan, Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. I Gege Sudirtha, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197106161996021001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Arab Berbasis *Discovery Learning* Siswa Kelas VII MTs Abul ‘Abbas NW**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 27 Juni 2022

Yang membuat pernyataan




Anshori Iqbal

Nim 1815051041

KATA PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya dan sholaeat serta salam kita panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman jahiliyah menuju zaman Islamiyah, sehingga penulis diberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada

ALLAH SWT

Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik

**SKRIPSI INI SAYA PERSEMBAHKAN UNTUK SELURUH KELUARGA,
KHUSUSNYA KEDUA ORANG TUA TERCINTA**

(Abdul Azis & Ernawati)

Terima kasih untuk seluruh keluarga, khususnya kedua orang tua tersayang atas doanya, yang selalu memberikan dukungan, restunya, kebaikan, perhatian, motivasi, semangat bagi penulis selama ini dan seterusnya. Semoga dengan keberhasilan ini, dapat menjadi langkah awal untuk kebahagiaan orang tua saya dan cita-cita besar saya.

SAUDARA TERSAYANG

(Wafiq Shofia)

Yang selalu memberikan semangat, dan mendo'akan selama saya mengerjakan skripsi ini.

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya:

**Bapak I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. dan Bapak I Gede Bendesa
Subawa, S.Pd., M.Kom.**

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa Universitas Pendidik Ganesha, khususnya mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Angkatan 2018 (Mega, Aam, Andi, Arif, Fafa) yang telah mendukung dan membantu saya selama masa perkuliahan.

KAKAK TINGKAT

Yang selalu memberikan semangat dan membantu dalam kelancaran skripsi ini
(Kak Ageng Panji, Kak Fingky).



MOTTO

“Yang Penting Yakin”



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Arab Berbasis *Discovery Learning* Siswa Kelas VII MTs Abul ‘Abbas NW”**. Tujuan penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi syarat yang harus dipenuhi dalam menyelesaikan program sarjana Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Dr I Gede Sudirtha, S.Pd.,M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
2. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan dukungan, arahan, saran, dan motivasi kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
3. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, dukungan, arahan, dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, dukungan, arahan, dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
6. Syaripudin, S.Pd.I, selaku Kepala Sekolah MTs Abul ‘Abbas NW yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
7. Sunaryadi, S.Pd, selaku Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab di MTs Abul ‘Abbas NW yang telah banyak memberikan arahan, dukungan, saran dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.

8. Seluruh guru dan peserta didik di MTsT Mardlatillah Singaraja yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
9. Abdul Aziz dan Ernawati Orang Tua penulis, Wafiq Shovia Saudara penulis yang telah memberikan dorongan, semangat, doa serta bantuan baik moral ataupun materil
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dan motivasi demi kelancaran proses penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa yang disajikan pada skripsi ini masih jauh dari kata sempurna untuk itu penulis sangat mengharapkan masukan oleh pembaca, baik dalam bentuk saran, maupun kritikan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan khususnya bagi penulis.

Singaraja, 27 Juni 2022


Anshori Iqbal

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	vi
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO.....	ix
PRAKATA.....	x
ABSTRAK.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	5
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	5
1.4 MANFAAT PENELITIAN.....	5
1.5 BATASAN MASALAH.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	7
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.2 LANDASAN TEORI.....	10
2.2.1 Teori Belajar.....	10
2.2.2 Pengembangan Konten Pembelajaran Intraktif.....	14
2.2.3 Bahasa Arab.....	30
2.2.4 Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	31
2.2.5 <i>Software</i> Pengembangan.....	36
2.2.6 Kerangka Berfikir.....	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	44
3.1 JENIS PENELITIAN.....	44
3.2 MODEL PENGEMBANGAN ADDIE.....	44
3.3 TAHAPAN PENGEMBANGAN PRODUK.....	44
3.3.1 Analisis Kebutuhan.....	45
3.3.2 Desain (Rancangan Model).....	48
3.3.3 <i>Development</i> (Pengembangan Model).....	55
3.3.4 <i>Implementation</i>	57

3.3.5	Evaluasi.....	58
3.4	SUBJEK PENELITIAN.....	60
3.5	INSTRUMENT PENGUMPULAN DATA.....	60
3.6	ANALISIS DATA.....	66
3.6.1	Analisis Data Kevalidan Konten Pembelajaran Interaktif.....	66
3.6.2	Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil, Lapangan.....	67
3.6.3	Uji Efektivitas Produk.....	69
3.6.4	Analisis Data Respons Guru dan Peserta didik.....	69
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	74
4.1.	HASIL.....	74
4.1.1	Hasil Tahap Analisis.....	74
4.1.2	Hasil Tahap Desain.....	74
4.1.3	Hasil Tahap <i>Development</i>	75
4.1.4	Hasil Tahap <i>Implementation</i>	103
4.1.5	Hasil Tahap <i>Evaluasi</i>	117
4.2.	PEMBAHASAN.....	120
BAB V	PENUTUP.....	135
5.1	KESIMPULAN.....	135
5.2	SARAN.....	134
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	136
DAFTAR PUSTAKA	137
LAMPIRAN	143

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lingkup Pengetahuan Mata Pelajaran.....	46
Tabel 3.2 Perancangan Pelaksanaan Pembelajaran dengan <i>Discovery Learning</i> ..	49
Tabel 3.3 Pemetaan KD dan Indikator Pencapaian dalam pengembangan konten pembelajaran interaktif.....	54
Tabel 3. 4 Pemetaan Uji Ahli Isi, Desain dan Media.....	57
Tabel 3.5 Pemetaan Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil, Uji Coba Lapangan dan Uji Respon Pengguna.....	58
Tabel 3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	60
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	61
Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran.....	62
Tabel 3.9 Kisi-kisi Angket Uji Perorangan.....	63
Tabel 3.10 Kisi-kisi Angket Uji Kelompok Kecil.....	63
Tabel 3.11 Kisi-Kisi Angket Uji Lapangan.....	64
Tabel 3.12 Kisi-kisi Uji Respon Guru.....	65
Tabel 3.13 Kisi-kisi Uji Respon Peserta Didik.....	65
Tabel 3.14 Kisi-kisi Uji Efektivitas.....	65
Tabel 3.15 Contoh Tabulasi Penilai Pakar.....	66
Tabel 3.16 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli.....	67
Tabel 3.17 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5.....	68
Tabel 3.18 Kategori Hasil Skor Gain.....	69
Tabel 3.19 Rubrik Penilaian Respon Guru dan Peserta didik.....	70
Tabel 3.20 Kriteria Penggolongan Respons Guru dan Peserta didik.....	71
Tabel 4.1 Hasil Tahap <i>Concept</i>	76
Tabel 4.2 Implementasi Karakter Animasi 3D.....	77
Tabel 4.3 Implementasi Karakter Animasi 2D.....	78
Tabel 4.4 Implementasi Latar Animasi 3D.....	79
Tabel 4.5 Hasil Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif.....	86
Table 4.6 Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	95
Tabel 4.7 Tabulasi Penilaian Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	97
Tabel 4.8 Saran dan Perbaikan Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	98
Tabel 4.9 Hasil Uji Desain dan Media Pembelajaran.....	99
Tabel 4.10 Tabulasi Penilaian Uji Ahli Desain dan Media.....	100

Tabel 4.11 Saran dan Perbaikan Ahli Desain dan Media.....	101
Tabel 4.12 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Efektivitas.....	109
Tabel 4.13 Uji Respon Peserta Didik.....	110
Tabel 4.14 Kriteria Penggolongan Uji Respon Peserta Didik.....	113
Tabel 4.15 Uji Respon Guru.....	114
Tabel 4.16 Kriteria Penggolongan Uji Respon Guru.....	116
Tabel 4.17. Hasil Evaluasi Tahap <i>Analyze</i>	117
Tabel 4.18 Hasil Evaluasi Tahap <i>Design</i>	117
Tabel 4.19 Hasil Evaluasi Tahapan <i>Defelopment</i>	118
Tabel 4.20 Hasil Evaluasi Tahap <i>Implemetation</i>	119



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh navigasi video/audio (Surjono, 2017:43).....	25
Gambar 2.2 Contoh navigasi halaman (Surjono, 2017:44).....	25
Gambar 2.3 Contoh kontrol menu link (Surjono, 2017:44).....	26
Gambar 2.4 Contoh kontrol animasi (Surjono, 2017:45).....	27
Gambar 2.5 Contoh penerapan hypermap (Surjono, 2017:46).....	27
Gambar 2.6 Contoh penerapan respon-feedback (Surjono, 2017:47).....	28
Gambar 2.7 Contoh drag and drop (Surjono, 2017:48).....	28
Gambar 2.8. contoh penerapan kontrol simulasi pada mata pelajaran fisika (Surjono, 2017:48).....	29
Gambar 2.9 Gambaran Kerangka Berfikir.....	42
Gambar 3.1 Gambaran Tahapan Model ADDIE.....	44
Gambar 3.2 Metode penelitian yang menggabungkan model ADDIE dan metode MDLC.....	55
Gambar 4.1 Implementasi <i>Modelling 3D</i> Pada <i>Blender</i>	82
Gambar 4.2 <i>Modelling 2D</i> Pada <i>Adobe Illustrator</i>	82
Gambar 4.3 <i>Texturing 3D</i> Pada <i>Blender</i>	83
Gambar 4.4 <i>Ringging 3D</i> Pada <i>Blender</i>	83
Gambar 4.5 <i>Animation 3D</i> Pada <i>Blender</i>	83
Gambar 4.6 <i>Animation 2D</i> Pada <i>Adobe Animate</i>	84
Gambar 4.7 <i>Rendering 3D</i> Pada <i>Blender</i>	84
Gambar 4.9 <i>Editing</i> video menggunakan <i>Adobe Premiere</i>	84
Gambar 4.10 <i>Editing</i> konten menggunakan <i>Adobe Captivate</i>	85
Gambar 4.11 <i>Editing konten</i> menggunakan <i>Adobe Captivate</i>	86
Gambar 4.12 Grafik Hasil Uji Coba Perorangan Persentase Per Subjek.....	104
Gambar 4.13 Grafik Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Persentase Per Subjek....	106

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Melakukan Penelitian.....	144
Lampiran 2 Surat Keterangan Izin Penelitian.....	145
Lampiran 3 Hasil Wawancara Observasi Guru.....	146
Lampiran 4 Kisi-Kisi Angket Peserta didik.....	149
Lampiran 5 Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	150
Lampiran 6 Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	151
Lampiran 7 Silabus Mata Pelajaran Bahasa Arab.....	153
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	170
Lampiran 9 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	187
Lampiran 10 <i>Mockup</i> (Rancangan Interface).....	192
Lampiran 11 <i>Flowchart</i>	206
Lampiran 12 <i>Storyboard</i> video animasi 3D.....	207
Lampiran 13 Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	210
Lampiran 14 Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran.....	217
Lampiran 15 Bukti Uji Coba Perorangan.....	225
Lampiran 16 Hasil Angket Uji Coba Perorangan.....	229
Lampiran 17 Bukti Uji Coba Kelompok Kecil.....	230
Lampiran 18 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	234
Lampiran 19 Bukti Uji Coba Lapangan.....	234
Lampiran 20 Hasil Angket Uji Coba Lapangan.....	239
Lampiran 21 Bukti Uji Respon Peserta Didik.....	240
Lampiran 22 Hasil Angket Uji Respon Peserta Didik.....	244
Lampiran 23 Bukti Uji Respon Guru.....	245
Lampiran 24 Instrumen Uji Efektivitas.....	247
Lampiran 25 Bukti Uji Efektivitas.....	252
Lampiran 26 Dokumentasi.....	256