



## Pengembangan Media Interaktif Berbasis *iSpring Presenter* pada Materi Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah

Risa Gowwiyuningsih

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Krakitan, Indonesia

Alamat: Drajad, Krakitan, Bayat, Klaten, Jawa Tengah

Korespondensi penulis: [pelangi050@gmail.com](mailto:pelangi050@gmail.com)

**Abstract.** *The use of learning media that has been applied so far still has various shortcomings, both in terms of design, material, and language. Based on these problems, the author formulates the research problem, namely: "How is the development process, level of feasibility, and student response to the PowerPoint iSpring Presenter learning media on vocabulary material?" This study aims to develop learning media based on PowerPoint iSpring Presenter on vocabulary material and to determine the feasibility, effectiveness, and student response to the media. This study uses the Research and Development (R&D) method by adapting the development model from Borg & Gall. Data collection techniques are carried out through questionnaires and interviews. Based on the results of research conducted at MI Muhammadiyah Krakitan, it was obtained that the development of PowerPoint iSpring Presenter media includes three main aspects, namely design, material, and language. The validation results from the media expert team showed an average percentage of 84%. Validation from the material expert team obtained an average of 89%, and validation from the language expert team reached an average of 92%. Student responses to the appeal of learning media, based on small-scale trials, obtained an average score of 86.5% with the interpretation category "Very Interesting". In large-scale trials, the average score increased to 95.7% with the category "Very Interesting". Meanwhile, the response from educators as media users showed an average score of 86% with the interpretation category "Very Appropriate".*

**Keywords:** *Interactive Media, Learning Media, Vocabulary.*

**Abstrak.** Penggunaan media pembelajaran yang selama ini diterapkan masih memiliki berbagai kekurangan, baik dari aspek desain, materi, maupun bahasa. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis merumuskan masalah penelitian, yaitu: "Bagaimana proses pengembangan, tingkat kelayakan, dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran PowerPoint iSpring Presenter pada materi kosakata?" Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis PowerPoint iSpring Presenter pada materi kosakata serta untuk mengetahui kelayakan, efektivitas, dan respon peserta didik terhadap media tersebut. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan dari Borg & Gall. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MI Muhammadiyah Krakitan, diperoleh bahwa pengembangan media PowerPoint iSpring Presenter meliputi tiga aspek utama, yaitu desain, materi, dan bahasa. Hasil validasi dari tim ahli media menunjukkan rata-rata persentase sebesar 84%. Validasi dari tim ahli materi memperoleh rata-rata 89%, dan validasi dari tim ahli bahasa mencapai rata-rata 92%. Respon peserta didik terhadap daya tarik media pembelajaran, berdasarkan uji coba skala kecil, diperoleh skor rata-rata 86,5% dengan kategori interpretasi "Sangat Menarik". Pada uji coba skala besar, skor rata-rata meningkat menjadi 95,7% dengan kategori "Sangat Menarik". Sementara itu, respon dari pendidik sebagai pengguna media menunjukkan skor rata-rata 86% dengan kategori interpretasi "Sangat Layak".

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Media Interaktif, Kosakata

### 1. PENDAHULUAN

Keberhasilan proses pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari peran media sebagai salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar (Pangastuti & Munfa'ati, 2018). Media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pendidikan di sekolah (Moto, 2019), termasuk dalam pengajaran bahasa Arab yang dikenal cukup kompleks dan sering kali identik dengan metode hafalan kosakata (Firdha, 2022). Dalam situasi seperti

ini, guru bahasa Arab dituntut untuk menguasai penggunaan media yang efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media pembelajaran, yang dalam bahasa Arab disebut *was'il al-idhah*, mencakup segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga mereka terdorong untuk aktif dalam pembelajaran. Gagne mendefinisikan media sebagai berbagai komponen dalam lingkungan siswa yang mampu merangsang terjadinya proses belajar (Fatoni & Sukari, 2024b; Mustaji, 2020). Dengan demikian, media berfungsi sebagai mediator antara guru dan peserta didik guna mendukung efektivitas pengajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran juga mengalami evolusi. Mulai dari media cetak, audio-visual, teknologi berbasis komputer, hingga gabungan antara teknologi cetak dan computer (Fatimah et al., 2024). Salah satu perangkat lunak yang banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran saat ini adalah Microsoft PowerPoint, yang memungkinkan pembuatan presentasi menarik melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan audio (Fatoni & Sukari, 2024a; Gazali & Pransisca, 2020). Untuk memperkaya fungsi PowerPoint, kini hadir aplikasi pendukung seperti iSpring Presenter yang dapat mengubah presentasi menjadi format interaktif berbasis flash, dilengkapi dengan fitur soal, audio, video, dan manajemen presentasi yang lebih lengkap (Gazali & Pransisca, 2020; Nur Hidayat, 2010).

Dalam pembelajaran bahasa Arab, penggunaan media yang menarik sangat diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memahami kosakata (*mufradat*), yang merupakan unsur dasar untuk mencapai kemahiran berbahasa. Penguasaan kosakata mencakup kemampuan menerjemahkan, mengucapkan, menulis, serta menggunakannya dalam kalimat dengan benar (Dasmo, 2020).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Namun, di lapangan masih banyak ditemukan penggunaan media yang kurang optimal. Hasil observasi awal di MI Muhammadiyah Krakitan menunjukkan bahwa dalam pembelajaran bahasa Arab, guru hanya menggunakan media berbasis PowerPoint sederhana yang minim animasi, audio, dan interaktivitas. Desain yang disajikan cenderung monoton, hanya menampilkan teks dan gambar statis. Dari aspek bahasa, kurangnya penggunaan bahasa yang interaktif dan komunikatif juga menjadi kendala dalam penyampaian materi. Selain itu, materi yang disampaikan kurang sistematis sehingga belum mampu sepenuhnya menggantikan peran aktif guru dalam proses pembelajaran.

Guru mata pelajaran bahasa Arab di MI Muhammadiyah Krakitan menyatakan bahwa penggunaan media saat ini masih kurang menarik minat siswa dan tidak cukup mendorong keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan belajar. Latihan soal melalui media pun sangat minim, sehingga sulit untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu mengoptimalkan keterlibatan peserta didik. Penggunaan iSpring Presenter yang terintegrasi dengan PowerPoint menawarkan solusi dengan menghadirkan media pembelajaran yang interaktif dan dinamis. Media ini memungkinkan integrasi gambar, animasi, audio, video, serta soal-soal latihan yang dapat menunjang proses belajar mengajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) dalam pengembangan media interaktif berbasis iSpring Presenter untuk pembelajaran bahasa Arab di tingkat Madrasah Ibtidaiyah, yang hingga kini masih jarang dilakukan. Dengan pengembangan ini, diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih efektif, menarik, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis iSpring Presenter pada materi kosakata bahasa Arab untuk siswa kelas V di MI Muhammadiyah Krakitan serta menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan validasi para ahli jua menganalisis respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Menurut Sugiyono (2013) metode R&D bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji tingkat keefektifan produk tersebut. Dengan pendekatan ini, penelitian tidak hanya berfokus pada pembuatan media baru, tetapi juga pada pengujian efektivitasnya dalam menunjang pembelajaran.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah dengan jumlah 35 orang peserta didik. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu melalui wawancara, observasi, angket atau kuesioner, serta dokumentasi. Berbagai teknik tersebut dipilih guna mendapatkan informasi yang lengkap dan mendalam terkait proses dan hasil pengembangan media.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Konsep Media dalam Pembelajaran**

Istilah media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media disebut *wasāil* (وسائل) yang memiliki arti perantara untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Dalam konteks pendidikan, media dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan atau materi pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat siswa, sehingga tercipta proses belajar yang efektif (Kaniawati et al., 2023).

Menurut Gerlach dan Ely, media secara luas dapat diartikan sebagai manusia, materi, atau kejadian yang mampu menciptakan kondisi sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu. Dalam definisi ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah juga dikategorikan sebagai media pembelajaran. Secara lebih spesifik, media dalam pembelajaran umumnya mengacu pada alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun informasi baik secara visual maupun verbal (Muhtar et al., 2020).

Sementara itu, Gagne dan Briggs menjelaskan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat fisik seperti buku, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, hingga komputer. Sejalan dengan itu, Soeparno menambahkan bahwa media adalah hasil perpaduan antara perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Artinya, sebuah perangkat keras menjadi media pembelajaran setelah diisi dengan konten atau aplikasi pendukung (Imam Makruf, 2020).

#### **Klasifikasi Media Pembelajaran Bahasa Arab**

Secara umum, media pembelajaran bahasa Arab dibagi menjadi dua kelompok besar, yakni media elektronik dan non-elektronik. Menurut Mustofa, pembagian media pembelajaran bahasa Arab dapat dirinci lagi menjadi tiga kelompok utama, yaitu audio visual aids (*as-samiyah al-bashariyah*), kelompok rangkaian aktivitas (*majmuatul ‘amal*), dan praktik langsung (*majmuatul mulākhadah*) (Firdha, 2022).

Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian pesan sehingga tidak hanya mengandalkan penjelasan verbal semata. Selain itu, media membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan indera manusia. Penggunaan media juga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta mendorong terjadinya interaksi yang lebih aktif antara siswa dengan sumber belajar.

Manfaat lain dari media pembelajaran adalah memberikan peluang kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan potensi visual, auditori, dan kinestetik mereka. Media juga membantu menyamakan persepsi dan pengalaman antar siswa, serta memudahkan dalam penggalian informasi penting yang mendukung proses pembelajaran.

### **Microsoft PowerPoint dalam Pembelajaran**

Microsoft PowerPoint adalah salah satu program aplikasi yang dikembangkan oleh Microsoft Office untuk keperluan presentasi. Program ini mampu menampilkan konten pembelajaran secara multimedia, yaitu melalui teks, gambar, suara, dan video, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Dalam kegiatan belajar mengajar di MI Muhammadiyah Krakitan, penggunaan PowerPoint terbukti membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif (Mustaji, 2020).

Beberapa kelebihan Microsoft PowerPoint antara lain adalah kemudahan penggunaannya, dapat dibuat secara mandiri, dapat digunakan baik untuk pembelajaran individu maupun kelompok, dan memungkinkan pengulangan materi dengan efisien. Selain itu, tampilannya yang menarik dan fleksibilitas dalam penggunaan menjadikan PowerPoint pilihan tepat dalam mendukung proses pembelajaran.

PowerPoint juga dapat digunakan berulang kali, baik untuk kelas yang sama maupun berbeda, tanpa kehilangan kualitas penyampaiannya. Kemampuan menggabungkan teks, gambar, animasi, dan suara dalam satu media membuat PowerPoint menjadi alat bantu yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif di kelas.

### **Integrasi iSpring Presenter dalam PowerPoint**

iSpring Presenter adalah salah satu perangkat tambahan (add-ins) untuk PowerPoint yang memungkinkan file presentasi diubah menjadi format Flash atau SCORM/AICC, format yang biasa digunakan dalam sistem pembelajaran e-learning seperti LMS (Learning Management System). Dengan integrasi ini, guru di MI Muhammadiyah Krakitan dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif tanpa memerlukan keahlian teknis yang tinggi (Mustaji, 2020).

iSpring memungkinkan penyisipan berbagai media seperti rekaman suara, video presenter, video pembelajaran, file Flash, dan video YouTube. Selain itu, pengguna dapat menambahkan informasi tentang pembuat presentasi, logo institusi pendidikan, membuat

materi berbentuk buku tiga dimensi, serta mendesain navigasi dan tampilan yang menarik. Semua ini meningkatkan pengalaman belajar siswa (Firdha, 2022).

Penggunaan iSpring Presenter juga memudahkan konversi file ke format Flash tanpa perlu menguasai software Adobe Flash. Hasil presentasi bahkan bisa dipublikasikan secara offline di halaman web. Fitur pembuatan kuis interaktif seperti True/False, Multiple Choice, Fill in the Blank, dan lainnya membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam (Mughtar, 2021).

### **Hasil Pengembangan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berbasis iSpring Presenter yang dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk melatih minat belajar siswa melalui penyajian visual yang menarik. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi berdasarkan langkah-langkah dari Sugiyono, meskipun hanya dilakukan sampai tahap ketujuh.

Hasil validasi tahap kedua oleh ahli media menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi, dengan persentase 88% untuk aspek tampilan, 83% untuk kualitas isi, dan 82% untuk pemrograman. Keseluruhannya dikategorikan dalam interpretasi “Sangat Layak”. Validasi oleh ahli materi memperoleh skor 85% untuk kesesuaian materi, 92% untuk kebenaran isi, dan 94% untuk tampilan visual, sehingga total persentasenya mencapai 89%.

Sementara itu, validasi oleh ahli bahasa mendapatkan persentase 92%, juga dengan kriteria “Sangat Layak”. Uji coba skala kecil terhadap peserta didik kelas V MI Muhammadiyah Krakitan menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan tingkat ketertarikan mencapai 86,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa.

## **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MI Muhammadiyah Krakitan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint yang dipadukan dengan iSpring Presenter efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas V. Media ini terbukti membantu siswa lebih mudah memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih

menarik dan interaktif. Secara keseluruhan, media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki.

Oleh karena itu, disarankan agar guru terus mengembangkan dan menyempurnakan media pembelajaran ini untuk hasil yang lebih optimal. Revisi terhadap kekurangan yang ditemukan perlu dilakukan, sehingga media dapat memberikan kontribusi maksimal dalam proses pembelajaran bahasa Arab di MI Muhammadiyah Krakitan. Dengan perbaikan berkelanjutan, diharapkan penggunaan media berbasis teknologi ini semakin mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

## DAFTAR REFERENSI

- Dasmo. (2020). Peningkatan hasil belajar fisika melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis iSpring Suite 9. *Prosiding Seminar Nasional Sains*.
- Fatimah, M., Fatoni, M. H., Santoso, B., & Syarifuddin, H. (2024). School administration: The key to success in modern educational management. *Journal of Loomingulus Ja Innovatsioon*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.70177/innovatsioon.v1i3.1422>
- Fatoni, M. H., & Sukari. (2024a). Arah masa depan pendidikan Islam Indonesia di era Society 5.0. *At Tanbih: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 36–54. <https://ejournal.staimmgt.ac.id/index.php/tanbih/article/view/atanbihvol1no220244>
- Fatoni, M. H., & Sukari. (2024b). Opportunities and challenges for Islamic education in the age of technological advancement. *Jurnal Paradigma*, 16(2), 133–145. <https://doi.org/10.53961/paradigma.v16i2.226>
- Firdha, N. (2022). Penggunaan iSpring dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. *Diklabio*, 6(1), 433–444.
- Gazali, M., & Pransisca, M. A. (2020). Pentingnya penguasaan literasi teknologi informasi dan komunikasi bagi guru Madrasah Ibtidaiyah dalam menyiapkan siswa menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 2(1), 87–95. <https://doi.org/10.55681/jige.v2i1.76>
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi media pembelajaran. *JSR: Journal of Student Research*, 1(2), 18–32. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>
- Makruf, I. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah Kabupaten Sukoharjo. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 5(1), 12. <https://doi.org/10.24865/ajas.v5i1.93>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *IJPE: Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>

- Muchtar, F. Y. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis iSpring Presenter untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5520–5529.
- Muhtar, N. A., Nugraha, A., & Giyartini, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT). *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 20–31. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26455>
- Mustaji. (2020). Multimedia interaktif berbasis iSpring Suite 8. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 111–123.
- Nur Hidayat. (2010). Isu-isu kontemporer pendidikan Islam tentang madrasah dan tantangan global. *Al-Bidayah*, 2(1), 45–62.
- Pangastuti, R., & Munfa'ati, K. (2018). Penilaian acuan norma, penilaian acuan patokan, kriteria ketuntasan minimal di Madrasah Ibtidaiyah an-Nur Plus Junwangi Krian Sidoarjo Jawa Timur. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8(2), 202–217.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta.