



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Berbasis Autoplay Media Studio dengan Model ADDIE pada Peserta Didik Kelas VIII SMP

Asmarita¹, Yeni Nuriah Fitri²

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah, Sekolah Tinggi Agama Islam Jarinabi Jambi, Indonesia^{1,2}

*Email Korespondensi: ritajbi73@gmail.com, veninuriahf@gmail.com

Sejarah Artikel:

Diterima 10-02-2026
Disetujui 16-02-2026
Diterbitkan 31-03-2026

ABSTRACT

This study aimed to develop Autoplay Media Studio-based interactive multimedia for Arabic language learning using the ADDIE model for eighth-grade students at SMP Ahmad Dahlan Jambi City and to examine its validity, practicality, and user acceptance. The study employed a Research and Development (R&D) method through the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The participants consisted of one material expert, one media expert, one Arabic language teacher, and 26 eighth-grade students. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, tests, and documentation and analyzed using descriptive statistics. The findings showed that the material expert validation reached 83.33%, media expert validation 80.00%, and teacher practicality assessment 93.33%, all categorized as excellent. The implementation involving 26 students produced a total score of 1,736 out of a maximum score of 1,950, with a mean score of 4.45 and a response percentage of 89.03%, indicating an excellent category. The evaluation stage confirmed that continuous improvements throughout the ADDIE process produced a systematic, practical, and user-friendly learning medium. Therefore, the developed Autoplay Media Studio-based interactive multimedia is feasible for supporting Arabic language learning at the junior secondary school level.

Keywords: *Autoplay Media Studio; Arabic Language Learning; Interactive Learning Media; Learning Multimedia*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia pembelajaran bahasa Arab berbasis *Autoplay Media Studio* menggunakan model ADDIE untuk peserta didik kelas VIII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi serta menguji tingkat validitas, kepraktisan, dan penerimaan media yang dikembangkan. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas seorang ahli materi, seorang ahli media, seorang guru mata pelajaran bahasa Arab, dan 26 peserta didik kelas VIII. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh persentase 83,33%, validasi ahli media

80,00%, dan respons guru terhadap kepraktisan media mencapai 93,33%, yang seluruhnya berada pada kategori sangat baik. Implementasi kepada 26 peserta didik menghasilkan total skor 1.736 dari skor maksimum 1.950 dengan nilai rata-rata 4,45 dan persentase respons 89,03% pada kategori sangat baik. Tahap evaluasi menunjukkan bahwa penyempurnaan produk pada setiap fase ADDIE menghasilkan media yang sistematis, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Arab. Dengan demikian, multimedia pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab di tingkat SMP.

Katakunci: *Autoplay Media Studio*; Bahasa Arab; Media Pembelajaran Interaktif; Multimedia Pembelajaran

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek pendidikan, termasuk pada proses pembelajaran bahasa Arab (Hijriyah et al., 2022; Paramita & Setiawan, 2022). Pembelajaran bahasa Arab tidak hanya menuntut penguasaan pengetahuan kebahasaan, tetapi juga kemampuan mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak (*istimā*), berbicara (*kalām*), membaca (*qirā'ah*), dan menulis (*kitābah*) secara terpadu (Abdullochman, 2017). Karakteristik tersebut menuntut proses pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik (Hanifah & Makruf, 2023). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi pembelajaran menjadi salah satu kebutuhan penting untuk menciptakan pembelajaran bahasa Arab yang lebih efektif sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 (Hijriyah et al., 2022; Hanifah & Makruf, 2023).

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mendukung terciptanya pembelajaran yang berkualitas. Media tidak lagi dipandang hanya sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi telah menjadi komponen penting yang mampu membangun pengalaman belajar yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Integrasi berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, terbukti mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Hanifah & Makruf, 2023; Hijriyah et al., 2022). Dalam pembelajaran bahasa Arab, penggunaan media berbasis teknologi juga membantu peserta didik memahami kosakata, struktur bahasa, serta keterampilan berbahasa secara lebih sistematis dan komunikatif (Abdullochman, 2017; Paramita & Setiawan, 2022). Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu upaya yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang berkembang seiring kemajuan teknologi adalah media pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Media ini memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran melalui kombinasi berbagai unsur multimedia yang saling terintegrasi. Salah satu perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media tersebut adalah Autoplay Media Studio, yang memungkinkan penggabungan teks, gambar, audio, video, animasi, serta evaluasi pembelajaran dalam satu aplikasi tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks (Idris et al., 2021; Bahri et al., 2018). Penggunaan media berbasis Autoplay Media Studio dilaporkan mampu meningkatkan kualitas penyajian materi, mempermudah proses pembelajaran, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan media konvensional (Afrianti & Musril, 2020; Irfandi et al., 2020).

Berbagai penelitian telah mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi dengan memanfaatkan beragam platform digital. Pengembangan media berbasis Android telah dilaporkan mampu meningkatkan fleksibilitas belajar peserta didik (Hijriyah et al., 2022), sedangkan penggunaan PowerPoint berbantuan iSpring Presenter memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Paramita & Setiawan, 2022). Penelitian lain juga mengembangkan multimedia interaktif (Robi'ah et al., 2023) serta media audio-visual berbasis animasi untuk mendukung pembelajaran bahasa Arab (Tini & Sidiq, 2023). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada pemanfaatan media digital secara umum. Penelitian yang secara khusus mengembangkan media berbasis Autoplay Media Studio untuk pembelajaran bahasa Arab di tingkat SMP masih relatif terbatas. Selain itu, media yang telah dikembangkan umumnya belum mengintegrasikan materi, latihan, audio pelafalan, dan evaluasi interaktif dalam satu aplikasi yang disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran bahasa Arab (Wijaya & Rakhmawati, 2015;

Pertiwi & Syakbani, 2024). Kondisi tersebut menunjukkan masih adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Hasil observasi awal di SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab masih didominasi oleh penggunaan buku ajar dan metode ceramah, sedangkan pemanfaatan media pembelajaran interaktif belum dilakukan secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan penyajian materi cenderung monoton sehingga sebagian peserta didik mengalami kesulitan memahami kosakata, struktur bahasa, maupun keterampilan berbahasa Arab. Di sisi lain, sekolah telah memiliki sarana pendukung berupa komputer, LCD proyektor, dan akses internet yang memadai, namun fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan fasilitas pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif, sehingga diperlukan inovasi media yang mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* dipandang sebagai salah satu alternatif untuk mendukung pembelajaran bahasa Arab di sekolah. Perangkat lunak ini memungkinkan integrasi materi, audio pelafalan, gambar, video, animasi, latihan, dan evaluasi ke dalam satu aplikasi pembelajaran yang interaktif dan mudah digunakan. Pemanfaatan multimedia interaktif telah terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman materi, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Idris et al., 2021; Bahri et al., 2018; Afrianti & Musril, 2020). Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab berbasis *Autoplay Media Studio* yang mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran dalam satu aplikasi sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VIII SMP.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia pembelajaran bahasa Arab berbasis *Autoplay Media Studio* menggunakan model ADDIE untuk peserta didik kelas VIII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi serta menguji tingkat validitas, kepraktisan, dan penerimaan pengguna terhadap media yang dikembangkan. Penelitian ini diharapkan menghasilkan multimedia pembelajaran yang layak digunakan sebagai alternatif inovasi pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi serta memberikan kontribusi dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang dikembangkan oleh Branch. Model ADDIE dipilih karena menyediakan tahapan yang sistematis dalam menganalisis kebutuhan, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi produk pembelajaran sehingga menghasilkan media yang layak digunakan dalam proses pembelajaran (Branch, 2009). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa multimedia pembelajaran bahasa Arab berbasis *Autoplay Media Studio* untuk peserta didik kelas VIII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi.

Penelitian dilaksanakan di SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi. Subjek penelitian terdiri atas 26 peserta didik kelas VIII dan seorang guru mata pelajaran bahasa Arab sebagai pengguna media yang dikembangkan. Validasi produk dilakukan oleh seorang ahli materi dan seorang ahli media yang memiliki kompetensi sesuai bidangnya. Para validator memberikan penilaian terhadap aspek kelayakan isi, penyajian

materi, tampilan media, dan aspek teknis sebagai dasar penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

Prosedur penelitian mengikuti lima tahapan model ADDIE. Tahap analysis dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kondisi sarana prasarana, serta permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran bahasa Arab. Tahap design meliputi penyusunan capaian pembelajaran, materi, *storyboard*, struktur navigasi, serta desain antarmuka media. Tahap development dilakukan dengan mengembangkan media menggunakan perangkat lunak *Autoplay Media Studio*, kemudian dilanjutkan dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media serta revisi produk berdasarkan masukan validator. Tahap implementation dilakukan melalui uji coba penggunaan media kepada 26 peserta didik kelas VIII untuk memperoleh respons guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Tahap evaluation dilaksanakan secara berkelanjutan pada setiap tahapan ADDIE melalui analisis hasil validasi, respons pengguna, dan temuan selama implementasi sebagai dasar penyempurnaan produk.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal pembelajaran dan kebutuhan pengembangan media. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli materi, validasi ahli media, serta respons guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama proses pengembangan, implementasi, dan penyempurnaan produk.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, dan angket respons peserta didik. Seluruh instrumen disusun berdasarkan indikator yang mengacu pada aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, tampilan media, kemudahan penggunaan, dan kualitas multimedia sehingga mampu menghasilkan data yang mendukung penilaian terhadap produk yang dikembangkan.

Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data hasil validasi ahli, respons guru, dan respons peserta didik dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa total skor, nilai rata-rata (*mean*), median, modus, dan persentase pada setiap aspek penilaian. Data hasil observasi, wawancara, dokumentasi, serta masukan dari validator dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mendukung proses evaluasi dan penyempurnaan media. Hasil analisis selanjutnya diinterpretasikan ke dalam kategori sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analysis

Tahap analysis dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran bahasa Arab di SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku ajar dan metode ceramah, sedangkan media pembelajaran interaktif belum dimanfaatkan secara optimal. Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung berupa komputer, LCD proyektor, speaker, dan akses internet, pemanfaatannya dalam pembelajaran bahasa Arab masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan penyajian materi cenderung berlangsung secara satu arah sehingga peserta didik kurang memperoleh pengalaman belajar yang aktif dan menarik. Temuan ini sejalan dengan Alfurochmatin dan Jusoh (2024) yang

menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Arab di era digital memerlukan inovasi media yang mampu mengintegrasikan teknologi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Arab menunjukkan bahwa guru mengalami kesulitan dalam menyajikan materi secara menarik dan interaktif karena media yang digunakan masih terbatas pada buku ajar. Guru mengharapkan adanya media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan materi, audio pelafalan, latihan, dan evaluasi dalam satu aplikasi sehingga dapat membantu penyampaian materi sekaligus meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Temuan tersebut sejalan dengan Hasanah (2024) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia mampu meningkatkan motivasi belajar melalui penyajian materi yang lebih menarik, serta didukung oleh Iffatunnisa (2024) yang menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi memberikan peluang terciptanya pembelajaran bahasa Arab yang lebih interaktif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, analisis terhadap karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang memanfaatkan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dirancang untuk memfasilitasi penyajian materi secara terpadu melalui teks, gambar, audio, video, latihan, dan evaluasi sehingga sesuai dengan karakteristik peserta didik serta capaian pembelajaran bahasa Arab kelas VIII. Hasil analisis ini sejalan dengan Hady (2019), Halim (2018), Ihkam (2018), dan Syukron et al. (2022) yang menyatakan bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempermudah pemahaman materi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Design

Tahap *design* dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Rancangan media disusun dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, capaian pembelajaran, serta kebutuhan guru terhadap media yang mampu mendukung proses pembelajaran bahasa Arab secara lebih interaktif. Pada tahap ini disusun struktur media yang meliputi halaman utama, menu materi, audio pelafalan, latihan, evaluasi, petunjuk penggunaan, dan profil pengembang. Selain itu, disusun pula *storyboard* dan alur navigasi sebagai pedoman dalam proses pengembangan sehingga setiap komponen media saling terintegrasi dan mudah digunakan. Tahap perancangan yang sistematis menjadi fondasi penting dalam menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Satyaningrum & Atmaja, 2022; Suryani & Ishartiwi, 2014).

Materi pembelajaran dirancang mengacu pada capaian pembelajaran bahasa Arab kelas VIII dengan mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa, yaitu *istimā'*, *kalām*, *qirā'ah*, dan *kitābah*. Setiap materi dilengkapi dengan audio pelafalan, ilustrasi gambar, latihan, dan evaluasi sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh penjelasan materi, tetapi juga kesempatan untuk berlatih secara mandiri. Mudinillah dan Isnain (2021) menjelaskan bahwa pengintegrasian berbagai unsur multimedia dalam satu media pembelajaran mampu meningkatkan kualitas penyajian materi sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Pendapat tersebut diperkuat oleh Ihkam (2018) yang menegaskan bahwa multimedia pembelajaran memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk mengakses materi melalui berbagai bentuk penyajian yang saling melengkapi sehingga proses belajar menjadi lebih fleksibel.

Selain memperhatikan kelengkapan materi, tahap perancangan juga menitikberatkan pada aspek interaktivitas dan kemudahan navigasi. Tata letak menu, pemilihan ikon, kombinasi warna, dan urutan penyajian materi dirancang agar peserta didik dapat mengoperasikan media secara mandiri tanpa mengalami kesulitan. Desain antarmuka yang sederhana tetapi komunikatif diharapkan mampu

meningkatkan kenyamanan pengguna selama proses pembelajaran. Perancangan seperti ini sejalan dengan hasil penelitian Andriany dan Warsiman (2022) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif perlu dirancang dengan memperhatikan kemudahan penggunaan agar mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Temuan tersebut juga didukung oleh Parikesit dan Amrullah (2025) serta Rahmawati dan Hijriyyah (2023) yang menyatakan bahwa desain media yang sistematis dan interaktif berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

Berdasarkan keseluruhan proses perancangan tersebut, dihasilkan rancangan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* yang memadukan materi, audio pelafalan, gambar, latihan, dan evaluasi dalam satu aplikasi pembelajaran. Rancangan ini selanjutnya menjadi acuan pada tahap *development*, yaitu proses pengembangan media hingga menghasilkan produk yang siap divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

Development

Tahap development merupakan proses merealisasikan rancangan media ke dalam bentuk produk pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio*. Pada tahap ini, seluruh komponen yang telah dirancang pada fase sebelumnya diintegrasikan ke dalam satu aplikasi yang memuat materi pembelajaran, audio pelafalan, gambar, latihan, evaluasi, serta sistem navigasi yang memudahkan pengguna dalam mengakses setiap menu. Setelah proses pengembangan selesai, media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dilanjutkan dengan uji kepraktisan oleh guru mata pelajaran bahasa Arab.

Tahapan ini bertujuan memastikan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Pengembangan media yang dilakukan secara bertahap seperti ini dinilai mampu menghasilkan produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik pengguna (Parikesit & Amrullah, 2025; Rahmawati & Hijriyyah, 2023). Hasil validasi dan uji kepraktisan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Validitas dan Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay Media Studio*

Indikator Penilaian	Total Skor	Skor Maksimum	Mean	Median	Modus	Persentase (%)	Kategori
Validasi Ahli Materi	50	60	4,17	4	4	83,33	Sangat Baik
Validasi Ahli Media	48	60	4	4	4	80	Sangat Baik
Respons Guru (Kepraktisan)	56	60	4,67	5	5	93,33	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1, validasi ahli materi memperoleh persentase 83,33%, sedangkan validasi ahli media mencapai 80,00%. Kedua hasil tersebut berada pada kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian materi, tampilan, dan aspek teknis. Uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru juga memberikan hasil yang sangat positif dengan persentase 93,33%, mengindikasikan bahwa media mudah dioperasikan, mendukung penyampaian materi, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Arab di kelas. Temuan ini selaras dengan penelitian Hasanah (2024) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia cenderung memiliki tingkat kelayakan yang tinggi setelah melalui proses validasi. Hasil yang serupa juga dilaporkan oleh Satyaningrum dan Atmaja (2022), yang menegaskan bahwa validasi merupakan tahapan penting untuk memastikan kesesuaian media

dengan tujuan pembelajaran sekaligus meningkatkan kualitas produk sebelum digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Selama proses validasi, validator dan guru memberikan sejumlah masukan yang digunakan sebagai dasar penyempurnaan media. Perbaikan difokuskan pada penyajian materi, penyempurnaan tampilan antarmuka, konsistensi navigasi, serta optimalisasi unsur multimedia agar lebih mudah dipahami dan dioperasikan oleh peserta didik. Penyempurnaan tersebut menghasilkan media yang lebih komunikatif, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran bahasa Arab di tingkat SMP. Kondisi ini mendukung temuan Mudinillah dan Isnain (2021) bahwa kualitas media pembelajaran dipengaruhi oleh keterpaduan antara isi materi, desain visual, dan kemudahan penggunaannya. Sejalan dengan itu, Hakim (2017) dan Hady (2019) menegaskan bahwa revisi berdasarkan masukan validator merupakan bagian penting dalam menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan siap diimplementasikan pada tahap berikutnya.

Implementation

Tahap implementation dilaksanakan setelah media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* dinyatakan valid oleh ahli materi dan ahli media serta memenuhi aspek kepraktisan berdasarkan penilaian guru. Implementasi dilakukan pada 26 peserta didik kelas VIII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab. Pada tahap ini, peserta didik menggunakan media secara langsung untuk mempelajari materi, mendengarkan audio pelafalan, mengerjakan latihan, dan menyelesaikan evaluasi yang tersedia dalam aplikasi. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya pembelajaran, sedangkan peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi setiap fitur media secara mandiri maupun melalui diskusi bersama. Hasil analisis respons peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Respons Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay Media Studio*

Indikator Penilaian	Jumlah Responden	Jumlah Butir	Total Skor	Skor Maksimum	Mean	Median	Modus	Persentase (%)	Kategori
Respons Peserta Didik	26	15	1.736	1.950	4,45	4,5	5	89,03	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2, respons peserta didik memperoleh persentase sebesar 89,03% dengan kategori sangat baik. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media diterima dengan baik oleh peserta didik, baik dari aspek tampilan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, maupun penyajian latihan dan evaluasi. Rata-rata penilaian sebesar 4,45 juga memperlihatkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan respons positif terhadap media yang dikembangkan.

Selama proses pembelajaran, peserta didik terlihat lebih aktif mengikuti kegiatan belajar dan mampu mengoperasikan media tanpa mengalami kesulitan yang berarti. Fitur audio pelafalan, gambar, serta latihan interaktif mendorong peserta didik untuk lebih terlibat dalam pembelajaran dibandingkan ketika hanya menggunakan buku ajar. Temuan ini sejalan dengan Mou dan Damhuri (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab. Hasil penelitian Fitriyah dan Mutammiroh (2025) juga menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Respons positif peserta didik menunjukkan bahwa media tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga mampu mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik. Integrasi materi, audio pelafalan, gambar, latihan, dan evaluasi dalam satu aplikasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus memudahkan peserta didik memahami materi. Kondisi ini mendukung temuan Andriany dan Warsiman (2022) bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar melalui penyajian yang lebih komunikatif. Sejalan dengan itu, Mudinillah dan Isnain (2021) serta Syukron et al. (2022) menjelaskan bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Evaluation

Tahap evaluation dilakukan sebagai proses penilaian yang berlangsung secara berkelanjutan pada setiap tahapan model ADDIE, mulai dari *analysis*, *design*, *development*, hingga *implementation*. Evaluasi bertujuan memastikan bahwa setiap tahapan pengembangan berjalan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sekaligus mengidentifikasi bagian-bagian yang masih memerlukan penyempurnaan. Oleh karena itu, masukan dari ahli, guru, dan peserta didik dijadikan dasar dalam melakukan perbaikan produk secara bertahap.

Tabel 3. Hasil Evaluasi dan Penyempurnaan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay Media Studio*

Tahap ADDIE	Hasil Evaluasi	Tindak Lanjut
Analysis	Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan buku ajar, sedangkan media interaktif belum dimanfaatkan secara optimal.	Menetapkan pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Autoplay Media Studio</i> yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik.
Design	Struktur navigasi, penyajian materi, dan storyboard perlu disusun secara sistematis agar mudah digunakan.	Menyempurnakan rancangan antarmuka, alur navigasi, serta struktur penyajian materi.
Development	Validator memberikan masukan pada aspek materi, tampilan, navigasi, dan penyajian multimedia.	Melakukan revisi isi materi, tampilan antarmuka, tombol navigasi, dan penyempurnaan elemen multimedia.
Implementation	Peserta didik memberikan respons sangat baik, namun beberapa petunjuk penggunaan dan tampilan halaman masih perlu disederhanakan.	Menyempurnakan petunjuk penggunaan, memperjelas beberapa ikon, dan memperbaiki tata letak halaman agar lebih mudah dipahami.

Berdasarkan Tabel 3, evaluasi dilakukan secara berkesinambungan pada setiap tahapan pengembangan sehingga setiap masukan dapat segera ditindaklanjuti melalui proses revisi. Pendekatan tersebut menghasilkan media yang semakin sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Arab serta meningkatkan kualitas produk sebelum digunakan secara lebih luas. Penyempurnaan yang dilakukan berfokus pada aspek tampilan, navigasi, dan kemudahan penggunaan tanpa mengubah substansi materi yang telah dinyatakan layak oleh validator.

Proses evaluasi menunjukkan bahwa pengembangan media tidak berhenti setelah tahap implementasi, tetapi terus dilakukan melalui penyempurnaan berdasarkan umpan balik dari berbagai pengguna. Pendekatan ini sejalan dengan Alfurochmatin dan Jusoh (2024) yang menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran bahasa Arab perlu dilakukan secara berkelanjutan agar tetap relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik. Senada dengan itu, Hasanah (2024)

menegaskan bahwa evaluasi merupakan bagian penting dalam pengembangan media karena berfungsi meningkatkan kualitas produk sebelum diterapkan secara lebih luas.

Secara keseluruhan, evaluasi pada setiap tahapan ADDIE menghasilkan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* yang lebih sistematis, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran bahasa Arab di tingkat SMP. Integrasi materi, audio pelafalan, gambar, latihan, dan evaluasi dalam satu aplikasi memberikan kemudahan bagi guru dalam mengelola pembelajaran sekaligus membantu peserta didik belajar secara lebih aktif. Temuan ini mendukung pendapat Iffatunnisa (2024) bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab perlu disertai evaluasi yang berkesinambungan agar media yang dikembangkan tetap adaptif dan mampu memberikan manfaat yang optimal bagi proses pembelajaran.

Media yang dikembangkan memiliki keunggulan pada kemampuannya mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran ke dalam satu aplikasi yang mudah dioperasikan. Penyajian materi yang dipadukan dengan audio pelafalan, ilustrasi gambar, latihan, dan evaluasi memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan penggunaan media konvensional. Kondisi tersebut memperkuat temuan Parikesit dan Amrullah (2025) serta Mudinillah dan Isnain (2021) yang menyatakan bahwa integrasi multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab mampu meningkatkan kualitas penyajian materi sekaligus mendukung keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Media yang dikembangkan hanya memuat materi pada satu pokok bahasan dan diimplementasikan pada satu kelas dengan jumlah peserta didik yang terbatas sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan pada konteks yang lebih luas. Selain itu, media masih dikembangkan menggunakan *Autoplay Media Studio* sehingga penggunaannya lebih optimal pada perangkat komputer atau laptop. Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut dapat diarahkan pada penambahan materi, perluasan subjek uji coba, serta adaptasi media ke platform yang lebih fleksibel, seperti perangkat berbasis Android atau aplikasi berbasis web.

Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa pengembangan media pembelajaran melalui model ADDIE mampu menghasilkan produk yang valid, praktis, dan diterima dengan baik oleh pengguna. Temuan tersebut tidak hanya memberikan alternatif media bagi guru bahasa Arab dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, tetapi juga dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan media serupa pada materi, jenjang pendidikan, maupun platform yang berbeda. Dengan demikian, pengembangan media berbasis *Autoplay Media Studio* diharapkan dapat berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Arab sekaligus mendorong pemanfaatan teknologi pembelajaran secara lebih luas.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan multimedia pembelajaran bahasa Arab berbasis *Autoplay Media Studio* menggunakan model ADDIE yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik kelas VIII SMP. Media yang dihasilkan dinyatakan layak digunakan karena mampu mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, sistematis, dan berpusat pada peserta didik melalui integrasi materi, audio pelafalan, gambar, latihan, dan evaluasi dalam satu aplikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif dapat menjadi alternatif inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab di tingkat SMP. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pada materi yang lebih beragam, melibatkan subjek penelitian yang lebih luas, serta mengadaptasikan media ke

platform berbasis Android atau web agar penggunaannya lebih fleksibel dan dapat diterapkan pada berbagai konteks pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurochman, A. (2017). Strategi pembelajaran kosakata bahasa arab bagi non arab. *An Nabighoh*, 19(1), 63-83. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v19i1.758>
- Afrianti, S., & Musril, H. A. (2020). Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang. *Jurnal Informatika Upgris*, 6(2).
- Alfurochmatin, A., & Jusoh, A. M. B. M. (2024). Tren pengembangan media pembelajaran bahasa Arab di Indonesia era 5.0. *Alsina: Journal of Arabic Studies*, 6(1), 1-26. <https://doi.org/10.21580/alsina.6.1.21278>
- Andriany, R., & Warsiman, W. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 406-422.
- Bahri, A., Hidayat, W., & Muntaha, A. Q. (2018, October). Penggunaan Media Berbasis AutoPlay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* (Vol. 15, No. 1, pp. 394-402).
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722, p. 84). New York: Springer.
- Fitriyah, K. I., & Mutammiroh, U. (2025). Media Pembelajaran Interactive White Board Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Mahasiswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 5(1), 70-84.
- Hady, R. (2019). Urgensi multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi tata bahasa Arab pada siswa Madrasah Ibtidaiyah Syaikh Zainuddin NW Anjani. *Al-Munawwarah: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 1-18.
- Hakim, M. L. (2017). Pemanfaatan media pembelajaran game interaktif dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 2(2), 156-162.
- Halim, A. F. (2018). Multimedia pembelajaran bahasa Arab berbasis mobile. *Jurnal Al-Fawa'id: Jurnal Agama dan Bahasa*, 8(1), 41-49.
- Hanifah, D., & Makruf, I. (2023). Using Audio Visual Media as a Means to Make It Easier for Students to Understand Arabic Learning Material/Penggunaan Media Audio Visual Sebagai Sarana Untuk Memudahkan Siswa Dalam Memahami Materi Pembelajaran Bahasa Arab. *ATHLA: Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature*, 4(2), 139-152. <https://doi.org/10.22515/athla.v4i2.7646>
- Hasanah, N. H. (2024). Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Maliki Interdisciplinary Journal*, 2(6), 283-289.
- 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. <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.1352>

- Idris, H., Rahman, F., & Syarief, R. A. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Autoplay dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTS Kota Samarinda. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 4(01), 97-107.
- Iffatunnisa, F. (2024). Penggunaan teknologi dalam pengajaran Bahasa Arab. *Maliki Interdisciplinary Journal*, 2(2).
- Ihkam, M. (2018). Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Blog, Website, dan Facebook. *Jurnal Al-Fawa'id: Jurnal Agama dan Bahasa*, 8(1), 81-89.
- Irfandi, Erna, M., & Rasmiwetti. (2020, October). Using Learning Media Based Autoplay Media Studio 8.0 on Student Learning Outcomes in Acid Base Material. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1655, No. 1, p. 012055). IOP Publishing.
- Mou, Z., & Damhuri, D. (2023). The Effect of interactive video learning media on the motivation of arabic language learning of class VIII students of MTs Al-Khairat Paguyaman. *Al-Kalim: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 2(1), 14-28. <https://doi.org/10.60040/jak.v2i1.15>
- Mudinillah, A., & Isnain, D. N. I. (2021). Pemanfaatan aplikasi canva untuk meningkatkan penguasaan mufradat dalam pembelajaran bahasa arab siswa kelas III madrasah ibtidaiah. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 55-65. <https://doi.org/10.25008/jitp.v1i2.14>
- Mudir, S., Sukmarini, A. V., & Yusmanizar, Y. (2025). Implementation of Multimedia Autoplay-Based Communication Media in Science Learning. *Journal of Education Review Provision*, 5(3), 100-114.
- Oktavia, N. A. Development of E-Book-Based Arabic Teaching Materials. *Al-Hijr*, 1(1), 32-37. <https://doi.org/10.55849/alhijr.v1i1.502>
- Paramita, N. P., & Setiawan, A. (2022). Android-Based Al-'Arabiya Application Using Powerpoint Ispring Presenter as an Innovation in Arabic Language Learning Media: Aplikasi Al-'Arabiya Berbasis Android Menggunakan Powerpoint Ispring Presenter Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 7(2), 185-210. <https://doi.org/10.14421/edulab.2022.72.05>
- Parikesit, B., & Amrullah, M. A. (2025). Development of Interactive Learning Media with InShot Application in Arabic Language Subjects. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 9(1), 149-164.
- Pertiwi, N. A. S., & Syakbani, T. A. J. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Autoplay Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di Ma Sayyid Abdurrahman Pagerwojo. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(3), 2164-2173.
- Rahmawati, A. E., & Hijriyyah, U. (2023). Development of the Quizizz Application-Based Evaluation Tool for Learning Arabic for MTs | Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Bahasa Arab untuk MTs. *Mantiq Tayr: Journal of Arabic Language*, 3(2), 135-150.
- Robi'ah, S., Shodiq, M. J., Tukimin, T., & Astuti, H. (2023). Development of interactive multimedia for Arabic vocabulary learning through Android applications. *International Journal of Arabic Language Teaching*, 5(02), 301-316.
- Satyaningrum, R., & Atmaja, D. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Microsoft PowerPoint Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Armala*, 3(1), 32-46.
- Suryani, L., & Ishartiwi, I. (2014). Pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab untuk mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(1), 65-83.
- Syukron, A. A., Syarif, T. R., & Susilo, J. (2022). Media Pembelajaran Bahasa Arab bagi Anak Usia Dini di Era Digital Pasca Covid-19. *Asghar: Journal of Children Studies*, 2(2), 140-152.

- 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. <https://doi.org/10.35931/am.v6i2.2603>
- Wati, A. T. (2019). Simulasi Penerapan Teori Respon Butir dalam Perakitan Perangkat Tes Bahasa Arab di Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Pendidikan Bahasa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 99-109. <https://doi.org/10.18196/mht.127>
- Wijaya, I., & Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan media pembelajaran AutoPlay media studio pada mata pelajaran perekayasa sistem audio di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3).

