JICN: Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara
https://jicnusantara.com/index.php/jicn
Vol : 2 No: 3, Juni – Juli 2025
E-ISSN : 3046-4560

Pengembangan Video Animasi Interaktif untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis di kelas XI Madrasah Aliyah Pembangunan Jakarta

Development of Interactive Animation Videos for Writing Skills Learning in Class XI of Jakarta Development High School

Muhammad Naim Zuhaily[1], Zainal Muttaqin[2], Fatima El Zahraa[3]
Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
Email : naimzuhayli@gmail.com[1], zainal@uinjkt.ac.id[2], fatimaelzahraa@uinjkt.ac.id[3]

Article Info

Article history :
Received : 17-06-2025
Revised : 18-06-2025
Accepted : 20-06-2025
Pulished : 22-06-2025

Abstract

This study aims to develop interactive animated videos as a learning medium for teaching Arabic writing skills to eleventh-grade students at Madrasah Aliyah Pembangunan Jakarta. The background of this research is based on the identified problem that students' writing practice remains limited. Although the school already has adequate learning media, such as Canva-based e-modules, these have not been utilized optimally. This study employs the Research and Development (R&D) method using the TSRD development model, which consists of three stages: pre-development (planning), development, and post-development. Data were collected through observations, interviews, expert validation questionnaires, and response questionnaires from teachers and students. The validation results indicate that the developed media meets the eligibility criteria: material validation reached 80.55%, media validation 87.25%, respondents' validation 83.9%, and limited trial testing 86.94%. Meanwhile, the needs analysis results show that 77.3% of students expressed a desire for engaging learning media for writing skills, and 81.8% showed high interest in using interactive animated videos. Therefore, the interactive animated video is considered suitable to be used as teaching material to enhance Arabic writing skills.

Keywords: interactive animated video, writing skills, learning media.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi interaktif sebagai media pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab bagi siswa kelas XI Madrasah Aliyah Pembangunan Jakarta. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada temuan masalah bahwa latihan menulis siswa masih minim, dimana media pembalajaran di sekolah cukup memadai, seperti adanya e modul berbasis canva, namun belum dimanfaatkan secara optimal. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan TSRD yang terdiri atas tiga tahap: pre-development (perencanaan), development (pengembangan), dan post-development (pasca-pengembangan). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, serta angket respons guru dan siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan: validasi materi sebesar 80,55%, validasi media 87,25%, validasi responden 83,9%, dan uji coba terbatas 86,94%. Sementara itu, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 77,3% siswa menginginkan media pembelajaran yang menarik untuk pembelajaran keterampilan menulis, dan 81,8% menyatakan minat tinggi terhadap penggunaan video animasi interaktif. Dengan demikian, video animasi interaktif ini dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab.

Kata Kunci: video animasi interaktif, keterampilan menulis, media pembelajaran.

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran inti di lembaga pendidikan Islam, karena menjadi pintu utama untuk memahami sumber-sumber ajaran Islam seperti Al-Qur'an dan hadis [Umar Al-Faruq, 2015, hlm. 80]. Dalam pengajarannya, bahasa Arab mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis [Saepudin, 2012]. Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan menulis berfungsi sebagai sarana untuk mengekspresikan ide secara sistematis dan komunikatif [Sitti Kuraedah, 2015, hlm. 82]. Sayangnya, keterampilan ini seringkali kurang mendapatkan perhatian yang memadai dalam pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah menengah.

Keterampilan menulis sendiri merupakan salah satu bentuk komunikasi tidak langsung yang menuntut penguasaan struktur bahasa dan kosakata, serta kemampuan menuangkan ide secara terstruktur dan kreatif. Penggunaan media animasi mendukung proses ini dengan cara menyajikan konten yang merangsang siswa untuk mengekspresikan gagasannya melalui tulisan [Reskiyanti Tajuddin Nur Ilmi, 2021 hlm. 43]. Menurut Santoso, kemampuan menulis tidak hanya sekadar menyusun huruf, tetapi juga mencerminkan keterampilan menuangkan pemikiran ke dalam bentuk teks. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, menulis merupakan keterampilan dasar yang harus dikembangkan secara bertahap, mulai dari membentuk huruf hingga menulis mandiri tanpa melihat contoh.

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa Arab. Teknologi pendidikan tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga menjadi kebutuhan dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman [Mardiyono & Sarwono Mohbir Umasugi, 2007, hlm. 17]. Sekolah-sekolah Islam di perkotaan seperti Madrasah Aliyah Pembangunan Jakarta telah menerapkan berbagai bentuk media digital dalam kegiatan belajar mengajar, seperti penggunaan tablet, layar proyektor, papan tulis elektronik, hingga e-modul berbasis *Canva*. Meskipun demikian, pemanfaatan media tersebut belum sepenuhnya mendukung peningkatan keterampilan menulis siswa secara optimal, sebagaimana ditemukan dalam hasil wawancara dan observasi lapangan.

Salah satu permasalahan utama yang teridentifikasi adalah rendahnya frekuensi latihan menulis siswa, baik secara manual di buku tulis maupun menggunakan perangkat digital. Banyak siswa yang terlalu bergantung pada perangkat seperti tablet tanpa disertai latihan menulis yang terstruktur, sehingga berdampak pada lemahnya kemampuan mereka dalam menuangkan gagasan dalam bentuk tulisan [Irsal Amin Lubis, 2021, hlm. 69]. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang mampu menarik minat dan memfasilitasi keterampilan menulis siswa dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Media animasi interaktif menjadi salah satu solusi potensial yang dapat menjawab kebutuhan tersebut. Animasi memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi secara visual dan dinamis, serta dapat membangun pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif [Sri Handayani, 2022, hlm. 110]. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis secara signifikan, sebagaimana terlihat pada peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa sekolah dasar setelah menggunakan media animasi dalam pembelajaran [Najih Anwar dan Dewi Setyowati, 2023, hlm. 19].

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi interaktif sebagai sarana pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab bagi siswa kelas XI Madrasah Aliyah Pembangunan Jakarta. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam penyediaan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media animasi interaktif sebagai sarana pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab serta menguji kelayakan penggunaannya [Sugiyono, 2019, hlm. 396]. Topik yang diangkat berfokus pada pengembangan media pembelajaran untuk siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Pembangunan Jakarta, sampel terdiri dari siswa yang telah mempelajari materi yang berkaitan dengan media yang dikembangkan. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini mengadopsi model pengembangan TSRD (*Three Stages Research and Development*), yang terdiri dari tiga tahap utama, yaitu pra-pengembangan (perencanaan), pengembangan, dan pasca-pengembangan (diseminasi) [M. Ramli, 2021, hlm. 168].

Pada tahap pra-pengembangan, langkah awal dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan melalui kuesioner kepada siswa dan wawancara dengan guru untuk merumuskan dasar pengembangan media. Setelah itu, dilakukan analisis terhadap materi pelajaran, mencakup Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan konten bahasa Arab. Langkah selanjutnya adalah merancang storyboard sebagai prototipe media, yang kemudian divalidasi oleh guru dan dosen ahli untuk memastikan ketepatan isi dan relevansi pembelajaran. Tahap pengembangan mencakup penyusunan prototipe media animasi interaktif yang kemudian divalidasi dari berbagai aspek. Validasi materi dilakukan oleh guru bahasa Arab untuk memastikan isi sesuai dengan tujuan pembelajaran, sementara validasi media melibatkan dosen ahli guna menilai efektivitas media dalam menyampaikan informasi. Selain itu, guru juga memberikan konfirmasi untuk memastikan kesesuaian produk dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Selanjutnya, dilakukan uji coba terbatas kepada satu kelas siswa guna memperoleh masukan langsung dari pengguna, yang kemudian digunakan untuk memperbaiki produk. Setelah melalui proses ini, produk akhir dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Tahap pasca-pengembangan dilakukan dengan menyebarluaskan hasil penelitian berupa laporan tugas akhir dan video animasi interaktif. Produk ini dipublikasikan melalui platform digital seperti YouTube agar mudah diakses oleh berbagai pihak.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan beberapa metode yang disesuaikan dengan tujuan tiap tahap yaitu wawancara, angket, validasi storyboard dan konten, validasi media, dan validasi angket. Sementara itu, teknik analisis data mencakup pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang disesuaikan dengan jenis data yang diperoleh. Analisis kualitatif digunakan untuk mengelola data dari wawancara guru mengenai analisis kebutuhan, dengan merujuk pada pandangan Bogdan bahwa analisis data adalah proses sistematis dalam menyusun dan menafsirkan data seperti transkrip wawancara dan catatan lapangan guna memperoleh pemahaman yang mendalam [A. R. Fadilla dan P. A. Wulandari, 2023, hlm. 35]. Adapun, analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari angket yang mencakup hasil analisis kebutuhan siswa, validasi

instrumen, serta tanggapan guru dan siswa terhadap media pembelajaran, termasuk lembar validasi isi dan media.

Analisis kebutuhan siswa dilakukan menggunakan Skala Likert, yang digunakan untuk menyusun pernyataan-pernyataan dalam angket dengan tingkat penilaian mulai dari "Tidak Baik" hingga "Sangat Baik". Hasil dari angket kemudian diubah menjadi bentuk persentase dengan rumus:

Persentase Respons = (Jumlah total skor) / (Skor maksimum) × 100%

Persentase ini diinterpretasikan ke dalam kategori: Sangat Baik (81–100%), Baik (61–80%), Cukup (41–60%), Kurang (21–40%), dan Tidak Baik (0–20%).

Sementara itu, proses validasi dalam penelitian ini mencakup validasi storyboard, konten, dan media. Validasi dilakukan oleh ahli dengan menggunakan Skala Likert lima tingkat, dari "Tidak Baik" (1) hingga "Sangat Baik" (5), lalu diubah ke dalam bentuk persentase untuk menginterpretasi kelayakan produk yang dikembangkan [Sugiyono, hlm. 149–150].

Analisis data respons guru dan siswa juga menggunakan Skala Likert yang sama, dengan penilaian yang dikonversi ke dalam persentase untuk menentukan sejauh mana media pembelajaran berbasis video animasi interaktif dinilai layak dan efektif. Interpretasi akhir menggunakan kategori penilaian seperti pada validasi sebelumnya [V. U. Ayunintyas, 2017].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan sebuah video animasi interaktif yang dirancang sebagai media pembelajaran keterampilan menulis bahasa Arab, khususnya pada materi *ḥurūf al-jarr* dan *ḥurūf al-ʻatf*. Media ini dikembangkan dengan model R&D tiga tahap (TSRD/PDD): pra-pengembangan, pengembangan, dan pasca-pengembangan, serta disebarluaskan melalui platform YouTube. Berikut penjelasan:

1. Tahap Pra-pengembangan (Perencanaan)

Tahap ini mencakup identifikasi kebutuhan, pengumpulan data, analisis materi, perancangan struktur media, dan validasi awal oleh dosen ahli dan guru pengampu. Langkah ini bertujuan memastikan bahwa elemen-elemen yang dibutuhkan dalam video interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan menulis siswa.

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Wawancara dengan guru dan angket kepada siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Pembangunan Jakarta digunakan untuk mengetahui kebutuhan nyata dalam proses pembelajaran serta media yang diharapkan.

3. Analisis Kebutuhan Guru

Guru bahasa Arab menyampaikan bahwa variasi latar belakang siswa menyebabkan perbedaan dalam penguasaan materi, sehingga media yang menarik dan interaktif diperlukan untuk menjembatani hal tersebut. Meskipun sekolah telah memfasilitasi pembelajaran dengan

smart TV dan media digital, video yang digunakan selama ini masih bersifat satu arah. Guru menyambut baik pengembangan video animasi interaktif karena dianggap mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman materi secara lebih menyenangkan dan efektif.

4. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa dilakukan melalui penyebaran angket kepada 22 siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Pembangunan Jakarta. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap materi *ḥurūf al-jarr* dan *ḥurūf al-ʻatf*, dan lebih dari 40% siswa masih mengalami kesulitan dalam mempelajarinya. Latihan menulis dengan materi tersebut juga belum rutin dilakukan selama pembelajaran, sebagaimana diakui oleh lebih dari 50% responden.

Mayoritas siswa teridentifikasi sebagai tipe pembelajar visual dan terbiasa dengan penggunaan media digital, termasuk video animasi, dalam pembelajaran bahasa Arab. Namun demikian, media yang digunakan guru selama ini masih dianggap kurang menarik. Sebaliknya, siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap penggunaan video animasi interaktif, dengan lebih dari 80% menyatakan ketertarikan dan kesenangan belajar menggunakan media tersebut. Mereka juga menilai bahwa fitur-fitur dalam video animasi interaktif mampu mendukung pemahaman dan latihan menulis secara efektif.

Secara umum, hasil analisis menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, pengembangan video animasi interaktif dinilai relevan dan potensial dalam mendukung pembelajaran keterampilan menulis pada materi *ḥurūf al-jarr* dan *ḥurūf al-ʻatf*, sesuai dengan karakteristik dan harapan siswa.

5. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk memastikan kesesuaian antara konten video animasi interaktif dengan kurikulum yang berlaku. Proses ini melibatkan kajian terhadap Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), dan tujuan pembelajaran yang kemudian dirumuskan dalam bentuk peta konsep. Selain itu, dilakukan pula telaah terhadap struktur dan isi video animasi interaktif yang dikembangkan, guna menjamin bahwa materi *ḥurūf al-jarr* dan *ḥurūf al-ʻatf* disampaikan secara sistematis dan sesuai dengan capaian pembelajaran.

Secara spesifik, materi yang dikembangkan berlandaskan pada KD 4.3 dan 4.4, yang menekankan pada kemampuan menyusun dan mengevaluasi tindak tutur dalam konteks tema kesehatan, dengan memperhatikan penggunaan *ḥurūf al-jarr* dan *ḥurūf al-ʻatf*. Indikator capaian yang ditetapkan mencakup kemampuan siswa dalam menyampaikan contoh kalimat secara lisan serta menuliskan kalimat yang mengandung dua unsur kebahasaan tersebut.

Tujuan pembelajaran dirumuskan untuk mendorong siswa menguasai bentuk, makna, dan fungsi *ḥurūf al-jarr* dan *ḥurūf al-ʻatf* dalam kalimat yang relevan dengan tema seperti rumah sakit dan menjenguk orang sakit. Selain itu, siswa diharapkan mampu mengidentifikasi penggunaan dua unsur tersebut dalam tindak tutur keseharian, baik secara lisan maupun tulisan. Dengan demikian, analisis materi ini menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran

yang tidak hanya selaras dengan kurikulum, tetapi juga mendukung keterampilan berbahasa siswa secara kontekstual.

Pengembangan Desain

Tahap pengembangan desain, yang dikenal juga sebagai *storyboard*, merupakan langkah awal dalam proses perancangan media pembelajaran. Desain ini disusun berdasarkan hasil analisis materi yang telah dilakukan sebelumnya, serta mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pencapaian yang telah ditetapkan. Tujuannya adalah untuk menghasilkan kerangka kerja yang sistematis, terstruktur, dan logis, sehingga dapat memudahkan proses produksi media pada tahap berikutnya.

Kerangka desain dituangkan dalam bentuk draf awal yang memuat rincian isi dan alur video animasi interaktif. Pada tahap ini, merancang produk dengan memanfaatkan beberapa aplikasi pendukung, seperti Canva, CapCut, dan Pinterest, untuk memperkuat aspek visual dan naratif. Langkah awal dalam proses ini mencakup penetapan konsep dan topik utama video, serta perencanaan aktivitas pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam setiap segmen video animasi. Dengan demikian, desain yang dikembangkan tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

Desain dan Validasi

Desain video animasi interaktif yang telah dirancang kemudian diajukan kepada dosen ahli untuk divalidasi guna memastikan ketepatan isi materi, khususnya pada topik *ḥurūf al-jarr* dan *ḥurūf al-ʻatf*. Validasi ini bertujuan menilai kesesuaian materi dalam media dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hasil validasi dari dua orang ahli menunjukkan persentase kelayakan sebesar 100%, yang berarti desain tersebut dinyatakan “Sangat Sesuai” tanpa memerlukan revisi lebih lanjut.

Validasi Instrumen Angket

Selain validasi desain, instrumen angket yang digunakan untuk mengukur respons siswa dan guru juga divalidasi terlebih dahulu oleh dua dosen ahli. Instrumen ini merupakan hasil modifikasi dari penelitian sebelumnya dan tidak dapat langsung digunakan tanpa uji kelayakan. Hasil validasi menunjukkan bahwa seluruh instrumen, baik untuk guru maupun siswa, memperoleh persentase kelayakan 100% dan termasuk dalam kategori “Sangat Sesuai”. Dengan demikian, angket yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan valid dan layak sebagai alat pengumpulan data.

Validasi Media

Validasi media dalam penelitian ini dilakukan oleh dosen ahli media untuk menilai kelayakan media video animasi interaktif sebelum digunakan oleh responden. Validasi mencakup tiga aspek utama, yaitu tampilan visual, penggunaan bahasa, serta komponen grafis. Pada tahap awal, media memperoleh skor kelayakan sebesar 74,5% dan tergolong “Sesuai”, namun masih ditemukan beberapa kekurangan seperti kejernihan gambar dan video, ketidakkonsistenan tata letak, ukuran video yang tidak proporsional, serta pemilihan warna dan elemen desain yang kurang serasi dan kontras.

Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan tersebut, media kembali divalidasi dan memperoleh nilai 100%, menandakan bahwa perbaikan yang dilakukan telah memenuhi kriteria

kelayakan secara menyeluruh. Dengan demikian, rata-rata hasil validasi dari kedua tahap tersebut mencapai 87,25% dan termasuk dalam kategori "Sangat Sesuai", sehingga media dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

1. Pemeriksaan Ulang terhadap Partisipan

Pemeriksaan ulang dilakukan sebagai langkah konfirmasi atas hasil analisis kebutuhan, dengan tujuan untuk menilai kesesuaian antara video animasi interaktif yang dikembangkan dan kebutuhan aktual di sekolah. Proses ini melibatkan guru bahasa Arab dari Madrasah Aliyah Pembangunan Jakarta, yang sebelumnya telah menjadi partisipan dalam tahap wawancara. Guru dipilih karena dianggap memiliki kapasitas untuk menilai relevansi isi, kualitas, dan kegunaan media pembelajaran dalam konteks kelas.

Penilaian dilakukan menggunakan instrumen yang telah divalidasi oleh dosen ahli, dan disusun dalam bentuk Skala Likert lima poin, mulai dari "Tidak Layak" hingga "Sangat Baik". Empat aspek utama yang dinilai meliputi konten, tampilan visual, penggunaan bahasa, dan elemen grafis dalam video.

Hasil tanggapan menunjukkan bahwa mayoritas guru memberikan respons positif terhadap media yang dikembangkan, dengan tingkat persetujuan mencapai 83,9%. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi interaktif yang dirancang dinilai layak dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran materi *ḥurūf al-jarr* dan *ḥurūf al-ʿaṭf*, serta mampu mendukung proses belajar secara efektif di lingkungan sekolah.

2. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan terhadap 22 siswa Madrasah Aliyah Pembangunan Jakarta untuk memperoleh tanggapan mereka mengenai penggunaan video animasi interaktif dalam pembelajaran materi *ḥurūf al-jarr* dan *ḥurūf al-ʿaṭf*. Kegiatan ini dilakukan secara luring, di mana siswa menyaksikan video secara bersama-sama di kelas, kemudian mengisi angket yang disusun berdasarkan Skala Likert lima poin, mulai dari "Sangat Kurang" hingga "Sangat Baik".

Hasil tanggapan menunjukkan bahwa mayoritas siswa merespons positif terhadap media yang dikembangkan. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa konten video sesuai dengan tujuan pembelajaran dan disajikan secara runtut, jelas, serta relevan dengan kebutuhan mereka. Ilustrasi dan animasi dinilai mendukung pemahaman materi, sementara penyajian latihan dianggap cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis. Selain itu, video juga dinilai mampu memotivasi siswa, memperkuat rasa percaya diri dalam menulis, dan menyajikan materi dengan bahasa yang mudah dipahami.

Dari aspek tampilan, elemen grafis seperti desain sampul, warna, jenis huruf, serta animasi dinilai menarik dan konsisten, tanpa mengganggu fokus siswa terhadap isi materi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video animasi interaktif ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa, tetapi juga berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Tahap Pasca-Pengembangan

Tahap pasca-pengembangan merupakan fase akhir dalam model pengembangan TSRD. Pada tahap ini, dilakukan diseminasi hasil penelitian dan produk yang telah dikembangkan. Hasil

penelitian dipublikasikan dalam bentuk laporan tugas akhir yang mencakup latar belakang, landasan teori, metode, hasil temuan, pembahasan, serta simpulan, dan tersedia untuk diakses secara daring.

Sementara itu, produk hasil pengembangan, yakni video animasi interaktif pada materi *ḥurūf al-jarr* dan *ḥurūf al-'aṭf*, telah dipublikasikan melalui platform YouTube guna mempermudah akses bagi guru dan peserta didik. Media ini dapat diakses secara fleksibel melalui berbagai perangkat seperti ponsel, tablet, maupun komputer. Selain disebarluaskan kepada siswa dan guru bahasa Arab di Madrasah Aliyah Pembangunan Jakarta, produk juga diberikan kepada dosen pembimbing dan pakar pendidikan bahasa Arab yang terlibat dalam validasi dan evaluasi produk.

Video animasi interaktif ini dirancang untuk menjadi media pembelajaran alternatif yang sesuai dengan karakteristik digital-native siswa saat ini. Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya menyajikan materi secara visual dan interaktif, yang terbukti mampu meningkatkan daya tarik, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Selain itu, desain video yang melibatkan elemen visual, teks, animasi, dan narasi suara secara terintegrasi menjadikan pengalaman belajar lebih bermakna dan menyenangkan.

Hasil penelitian sebelumnya, seperti yang disampaikan oleh Setyowati dan Anwar (2019), menunjukkan bahwa media video edukatif memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam penguasaan keterampilan menulis. Hal ini sejalan dengan hasil evaluasi pada tahap implementasi, yang menunjukkan bahwa siswa merespons positif penggunaan media ini, dan merasa lebih mudah memahami serta mempraktikkan materi kebahasaan yang disampaikan. Dengan demikian, video animasi interaktif yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan sebagai media bantu dalam pembelajaran bahasa Arab, tetapi juga dapat berfungsi sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa video animasi interaktif yang dikembangkan pada materi *ḥurūf al-jar* dan *ḥurūf al-'aṭhf* terbukti efektif sebagai media pendukung dalam pembelajaran keterampilan menulis bagi siswa kelas XI Madrasah Aliyah Pembangunan Jakarta. Proses pengembangan menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model TSRD (tiga tahap), yang mencakup pra-pengembangan, pengembangan, dan pasca-pengembangan.

Pada tahap pra-pengembangan, analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media yang menarik dan interaktif untuk mendukung latihan menulis. Sebagian besar siswa jarang berlatih menulis dengan materi tersebut dan menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap penggunaan video sebagai alat bantu belajar. Tahap pengembangan mencakup pembuatan dan validasi media dengan hasil persentase yang menunjukkan kelayakan tinggi, baik dari aspek materi, media, maupun tanggapan pengguna. Sementara itu, tahap pasca-pengembangan dilakukan dengan mendiseminasikan produk melalui laporan penelitian dan unggahan ke platform digital agar mudah diakses oleh pengguna yang lebih luas.

Dengan demikian, video animasi interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif dan menarik dalam meningkatkan keterampilan menulis bahasa Arab di jenjang sekolah menengah.

DAFTAR PUSTAKA

A. R Fadilla & P. A. Wulandari "Literature Review Analisis Data Kualitatif Tahap Pengumpulan Data." Mitita Jurnal Penelitian 1 2023.

Ayunintyas U, "Penerapan Trainer KIT Arduino Uno Untuk Mendukung Mata Kuliah Mikrokontroler di Universitas PGRI Madium." Seminar Nasional Pendidikan Vokasi 2017.

Irsal Amin Lubis, Al-Dirasah Al-Tahliliyyah 'ala Kitab Al-Tadris Al-Arabiyyah baina Yadaik li Kitab Al-Thalib Al-Awwal fi Tarqiyyah Maharah Al-Kitab li Thalabah Al-Mubtadi'in bi Madhal Tashmim Al-Tadris, Thariqah Ilmiah 9 no.1 (2021).

M Ramli. "TSRD Sebagai Pendekatan Alternatif Penelitian Pengembangan Inovasi Pendidikan." Seminar Nasional Pendidikan FITK UIN Jakarta 2021.

Mardiyono dan Sarwono Umasugi Mohbir. Analisis Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 Dalam Rangka Menjamin Standarisasi Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru Di Kabupaten Kepulauan Sula. Veteran Malang: Universitas Brawijaya, n.d.

Najih Anwar dan Dewi Setyowati. "Peningkatan Keterampilan Menulis Dengan Menggunakan Media Video Animasi Pada Siswa Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Bilingual Al Ikhlas Kepanjen." Emergent 2023.

Reskiyanti Tajuddin Nur Ilmi. "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Resolusi Konflik Siswa Sekolah Dasar." Jurnal Basicedu 2021.

Saepudin, Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab. yogyakarta: TrustMedia Publishing, 2012.

Sitti Kuraedah. "Aplikasi Maharah Kitabah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." Jurnal Al-Ta'dib 2015.

Sri Handayani. "Pemanfaatan Video Animasi Youtube Untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima' Bahasa Arab." Tatsqifiy 2022.

Sugiyono. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Penerbit Alfabeta., 2019.

Umar Al-Faruq, Ahamiyyah Istikhdam Al-Wasa'il Al-Ta'limiyyah fi Ta'lim Al-Lughah Al-Arabiyyah li An-Nathiqin bi Ghairiha, Majalah Amaliyyah Muhakamah Mutakhashishah fi Ta'lim Al-Lughah Al-Arabiyyah, 2015.