

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pembahasan sub bab ini dimaksudkan supaya mendapatkan sumber daya pembanding dan referensi. Selain itu, untuk mencegah anggapan kemiripan dengan penelitian ini. Tinjauan pustaka ini menyajikan temuan-temuan dari penelitian sebelumnya sebagai berikut:

1. Hasil Penelitian Anan Asnawi (2017)

Penelitian Anan Asnawi dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Kelas XI SMA Negeri Unggul Tunas Bangsa Aceh Barat Daya”. Metodologi penelitian yang digunakan adalah bentuk penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang dibuat oleh Dick and Carey. Paradigma pengembangan ini terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian.

Penelitian ini menghasilkan beberapa temuan: (a) validasi ahli materi mencapai 83,33%, dikategorikan sangat baik, sedangkan validasi ahli media mencapai 80%, juga diklasifikasikan sebagai sangat baik; (b) tanggapan guru terhadap media autoplay media studio mendapat 81,04%, dikategorikan sangat baik, dan tanggapan siswa mencapai

83,49%, juga diklasifikasikan sebagai sangat baik; dan (c) implementasi media autoplay media studio efektif.

2. Hasil Penelitian Fajriyatuz Zahroh (2017)

Penelitian Fajriyatuz Zahroh dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Autoplay Media Studio di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kota Malang”.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa karakteristik media pembelajaran berbasis Autoplay Media Studio (AMS) untuk pemerolehan kosakata di MTsN 2 Kota Malang meliputi: Media disesuaikan dengan kondisi dan minat siswa, menampilkan lagu-lagu yang sesuai dengan tema dan dapat diaktifkan atau dinonaktifkan secara otomatis. Media ini menyertakan suara penutur asli dalam kontennya dan dirancang untuk digunakan pada laptop atau PC dengan resolusi 720 x 1080p. (2) Penilaian kelayakan para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran AMS sangat efektif dalam hal kualitas materi dan menunjukkan desain yang kuat. (3) Media pembelajaran AMS telah divalidasi efektif. Statistik uji sebesar 3,34 melebihi nilai t-tabel sebesar 2,429 pada taraf signifikansi 1% dan 1,686 pada taraf signifikansi 5%.

Penelitian ini menggunakan teknik Research and Development (R&D) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Para peneliti menggunakan paradigma ADDIE untuk pengembangan. Peralatan yang digunakan terdiri dari tes dan survei.

3. Hasil Penelitian Amir Hamdani (2018)

Penelitian Amir Hamdani dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim pada tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Autoplay Media Studio untuk Pembelajaran Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Wajak Malang”. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa Pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan Autoplay Media Studio melibatkan beberapa proses, termasuk analisis tuntutan dan tantangan yang dihadapi siswa dalam bahasa Arab. Mengembangkan sumber daya sesuai dengan kurikulum madrasah. Membuat materi pembelajaran berdasarkan desain yang telah ditetapkan.

Untuk menilai kelayakan buku, buku ini dievaluasi oleh dua ahli: ahli desain mencapai skor 78%, yang menunjukkan kelayakan, sementara ahli materi mencapai skor 74%, yang menandakan kelayakan yang tinggi. Setelah revisi berdasarkan masukan dari para ahli, buku teks tersebut kemudian dievaluasi pada kelompok kecil untuk menilai kelayakannya untuk digunakan di kelas eksperimen, dan memperoleh nilai 85%, yang dikategorikan sangat layak. Kemudian diimplementasikan di kelas eksperimen untuk memastikan keefektifan buku teks yang dikembangkan. Efektivitas hasil uji coba produk yang dinilai melalui tes pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menghasilkan rata-rata 4,944 dengan menggunakan rumus t-test. Hasil ini kemudian dibandingkan dengan t-tabel, yang menghasilkan nilai 1,671 pada signifikansi 10% dan 2,392 pada signifikansi 50%. Hasil uji-

t melebihi nilai kritis pada tabel t, yang menandakan penolakan H₀ dan penerimaan H₁.

Penjelasan ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan Autoplay Media Studio untuk mengembangkan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Wajak Malang berhasil. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi metode Borg and Gall. Adapun instrument yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi.

4. Hasil Penelitian Varda Himmatul Aliyah (2022)

Penelitian Varda Himmatul Aliyah dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Qowaid Nahwu Menggunakan Autoplay Media Studio di MTs Ma’arif Kencong Jember”. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa (1) pengembangan media pembelajaran Qowaid Nahwu menggunakan model ADDIE terdiri dari lima tahapan: a. analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan dan permasalahan melalui wawancara dengan guru bahasa arab dan lima siswa, b. desain, peneliti mendesain produk media pembelajaran, c. pengembangan, d. penerapan, e. evaluasi, validasi produk oleh para ahli (2) pengembangan media pembelajaran Qowaid Nahwu menggunakan Autoplay Media Studio memiliki karakteristik, kelebihan dan kekurangan yang berbeda dengan media lainnya (3) penggunaan bahan ajar yang telah dikembangkan terbukti efektif. Dilihat dari nilai t tes hitung sebesar 6,43

lebih besar dibandingkan dengan nilai t table (1%) sebesar 2,570 dan (5%) sebesar 2,042.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif-kuantitatif dengan jenis penelitian berupa R & D (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE. Adapun teknik pengumpulan datanya yaitu berupa wawancara, tes (pre-tes dan post-tes) dan angket (untuk siswa, guru dan uji ahli produk).

5. Hasil Penelitian Zam Zam Abdul Rohman (2023)

Penelitian Zam Zam Abdul Rohman dari Universitas Syarif Hidayatullah Islam Negeri Jakarta pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar untuk Kemampuan Qiraa’ah berbasis Aplikasi Autoplay Media Studio”. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hal efektivitas dan daya tarik, dengan nilai post-test melebihi nilai pre-test sebesar 40%, meningkatkan tingkat kelulusan dari 50% menjadi 90%. Nilai t hitung sebesar 13,887 melebihi nilai t tabel sebesar 2,045, yang menunjukkan bahwa penggunaan Autoplay memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan bahasa Arab di sekolah ini.

Peneliti menyimpulkan bahwa media autoplay sangat efektif. Dan penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Model penelitian pengembangan yang digunakan peneliti adalah Model ADDIE.

Berdasarkan hasil temuan pada penelitian terdahulu diatas yang dijadikan sebagai bahan pendukung pada penelitian ini adanya kesamaan yaitu menggunakan jenis penelitian R&D (research and development) penerapan media pembelajaran berbasis Autoplay Media Studio pada mata pelajaran bahasa Arab. Sedangkan perbedaan terletak pada segi pokok bahasan, lokasi, fokus penelitian dan juga subjek penelitiannya. Demikian itu, yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti yang memfokuskan pengembangan media pembelajaran berbasis autoplay media studio ini untuk mengetahui minat belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab yang terdiri dari mufrodat, qiraah, istima' dan kalam dengan tema "المقصف" di kelas X SMK Muhammadiyah 2 Kota Malang. Maka dari itu, peneliti berasumsi bahwa penelitian ini layak untuk dilakukan.

B. Tinjauan Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin "*medium*" yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata "*wasaaaila*" yang artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Sumiharsono and Hasanah 2017).

Briggs dalam (Permadi 2021) mengatakan bahwa media adalah alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan dan menyempurnakan isi pembelajaran . Termasuk didalamnya buku, videotape, slide suara,

rekaman suara guru, atau salah satu bagian dari suatu sistem penyampaian.

National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai alat yang dapat dimanipulasika, dilihat, didengar, dibaca, beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran (Nurfadhilah 2021). Sedangkan dalam istilah lain media sebagai “ the term refer to anything that carries information between asource and a receiver”.

Sumiati dan Asra (2018) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keinginan siswa-siswi sehingga terdorong dalam proses belajar mengajar (Utami et al. 2021).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah alat bantu berupa fisik atau nonfisik yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi kepada siswa-siswi dalam proses belajar mengajar agar siswa-siswi dapat belajar secara efektif, efisien dan memahami materi yang disampaikan oleh guru . Media pembelajaran juga berperan sebagai memperjelas makna pesan dan memicu siswa-siswi untuk berpikir serta memperhatikan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Ciri- ciri Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2013) Tiga fitur yang menggambarkan dasar pemikiran untuk pemanfaatan media pembelajaran dan

kemampuan yang mereka miliki yang dapat melampaui kemampuan pendidik, seperti yang dicatat oleh Dama (Dama 2020):

- 1) Ciri fiksatif, mengacu pada atribut yang menggambarkan kapasitas untuk mendokumentasikan, menyimpan, memelihara, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek..
- 2) Ciri manipulatif, mengacu pada kemampuan untuk memodifikasi suatu peristiwa atau benda karena sifat-sifat yang melekat.
- 3) Ciri distributif, Menyajikan konten kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Disini fungsi dari media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu meningkatkan minat serta pemahaman siswa-siswi dalam aktivitas belajar mengajar.

Levied dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual , yaitu (M Rudy dan Hisbiyatul, 2017):

1) Fungsi Atensi

Menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar fokus pada materi yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau teks pada materi-materi pelajaran.

2) Fungsi Afektif

Dapat terlihat dari tingkat kesenangan siswa ketika kegiatan belajar atau membaca teks yang bergambar dan lainnya. Gambar atau lambang visual dapat membangkitkan perasaan dan sikap siswa.

3) Fungsi Kognitif

Dapat terlihat dari penelitian lain yang mengungkapkan bahwa gambar dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Berperan untuk membantu siswa yang kesulitan menerima dan memahami isi materi yang disajikan dengan teks atau secara verbal.

Sudjana dan Riva'i mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu (Arif dan Makalalag 2020):

- 1) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga siswa-siswi dapat memahami dan menguasai materi serta tercapainya tujuan pembelajaran.
- 2) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui pengajaran oleh guru, sehingga siswa-siswi tidak mudah bosan.
- 3) Siswa-siswi dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi siswa-siswi juga mengamati, mendemonstrasi dan memerankan.

2. Autoplay Media Studio

a. Pengertian Autoplay Media Studio

Menurut Wijaya Autoplay Media Studio adalah perangkat lunak yang dirancang untuk pembuatan multimedia dengan menggabungkan berbagai jenis media, termasuk foto, audio, video, teks, dan Flash, ke dalam presentasi yang dihasilkan. Tools ini memungkinkan pengguna untuk merancang tampilan presentasi autorun yang dilengkapi dengan tombol pemanggil yang memudahkan dalam menyajikan materi (Firmansyah, 2018).

Sutarman dan Endro (2005) menyatakan bahwa Autoplay Media Studio memfasilitasi pembuatan beragam jenis aplikasi multimedia profesional. Autoplay dapat dipakai untuk membuat inisiasi dan kesimpulan dari sebuah browser untuk CD-ROM (misalnya, menu autorun/Autoplay). Integrasi yang efektif dari banyak format media ke dalam presentasi yang kohesif dapat diinstruksikan secara efektif. Hal ini memang bergantung pada multimedia yang kuat yang dialami oleh jutaan orang di seluruh dunia (Affida, 2020).

Adapun manfaat dari perangkat lunak Autoplay Media Studio ini, antar lain dapat digunakan untuk:

- 1) Pengembangan aplikasi Multimedia;
- 2) Aplikasi Computer Based Training (CBT);
- 3) Sistem Autoplay/ Autorun Manu CD-ROM;
- 4) Presentasi Marketing Interaktif;
- 5) CD Bussinesscards

b. Kelebihan dan Kekurangan Autoplay Media Studio

Menurut Misbahul Munir (2012) kelebihan dan kekurangan *Autoplay Media Studio*, sebagai berikut (Permadi, 2021):

1) Kelebihan *Autoplay Media Studio*

- a) Aplikasi ini gratis dan dapat diunduh langsung dari internet.
- b) Setelah upload bahan proyek dapat langsung diconvert *Autoplay Media Studio* secara otomatis.
- c) Fitur yang lebih mudah dimengerti dari aplikasi lain (mudah dipahami).

2) Kekurangan *Autoplay Media Studio*

- a) Minimnya template yang tersedia.
- b) Tampilan slide yang kaku dan kurang menarik.
- c) Terkadang terjadi *cras* atau *error*.

Sebagai user sangat penting untuk meningkatkan pengetahuan dan kreativitas dalam memanfaatkan aplikasi ini supaya menghasilkan materi yang menarik, sehingga memotivasi belajar siswa.

c. Versi - versi Autoplay Media Studio

1) Versi 6.0

AutoPlay Media Studio 6.0 adalah salah satu perangkat lunak pemenang penghargaan. Dikembangkan untuk menciptakan perangkat lunak multimedia interaktif. Desain visualnya juga mudah dilakukan. Cukup memasukkan video, gambar, Flash, HTML, musik, teks dan file dokumen ke halaman dan *drag drop* ke posisi yang diinginkan. Kemudian dapat ditambahkan interaktivitas.

2) Versi 7.5

AutoPlay menawarkan banyak fungsi fitur untuk teknologi yang lebih canggih. Mempunyai dialog yang berbeda dari kategori tombol. Terdapat lebih dari 21 aktivitas baru, disertai dengan 6 tindakan baru. Proyek yang dikembangkan dengan program ini dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan plug-in. Plug-in ini menyediakan dukungan untuk teknologi termasuk XML dan SQLite. Enkripsi Beragam alternatif dan dukungan tersedia untuk berbagai teknologi.

AutoPlay Media Studio sangat ramah pengguna. Hanya berbekal video pelatihan, forum online, dan video tutorial pemakaian sudah cukup untuk mengoperasikannya. Pengguna dapat menggabungkan berbagai konten dengan memanfaatkan metode drag-and-drop dengan mouse.

3) Versi terbaru 8

Berikut kelebihan dari versi yang terbaru :

a) Lebih cepat & lebih kuat Lua 5,1 Scripting Engine

Versi ini mendukung fitur scripting yang lebih cepat, lebih kuat dan lebih extensible. Sistem Lua 5,1 fitur sistem modul baru, pengumpulan sampah tambahan, mekanisme baru untuk varargs, sintaks baru untuk string panjang dan komentar, operator mod dan panjang, metatables untuk semua jenis.

b) Dukungan untuk Lua 5,1 Modul Kode

Versi ini dapat memperoleh banyak kode Lua secara gratis. Kita dapat mengunduh dan menggunakannya dalam AutoPlay Media Studio 8 proyek. Hanya beberapa modul yang berguna di luar sana termasuk Operasi Bit, Tanggal, kanvas Draw, Alat Imaging, GD, Crypto, Warna, Pidato, Asing, Sosial (Twitter), CURL, Parsing Regular Expression dan lainnya.

c) Fitur Blu-ray Disc

Versi ini sekarang mendukung *export* file ke media Blu-Ray (BD-R, BD-RE). Memungkinkan untuk mempublikasikan proyek langsung ke single layer dan dual-layer BD-R dan BD-RE media, mendukung 25 GB, 50 GB dan bahkan 100 GB format.

d) Aplikasi Styles / Skinning

Versi ini mendukung berbagai sistem operasi (misalnya Windows XP, Vista, Windows 7 Aero)

Adapun keterangan mengenai tool-tool yang ada dalam program Autoplay Media Studio sebagai berikut (Khairun Nisa et.al dalam Nurul Syafiyah, 2020) :

1) *Object Preview*

Objek preview berfungsi untuk menayangkan proyek yang kita buat agar dapat kita koreksi apakah ada kesalahan dalam proyek kita.

2) *Object Build*

Object build ini berfungsi untuk mempublish projek dari format *.autoplay menjadi *.exe. kegunaanya ialah agar projek kita dapat digunakan di komputer manapun.

3) *Object Button*

Object button berfungsi untuk memasukan tombol atau file agar dapat berfungsi sebagai tombol panggil menuju halaman yang diinginkan.

4) *Object Image*

Object image/ objek gambar ialah tool yang berfungsi untuk memasukan gambar kedalam aplikasi Autoplay Media Studio, file gambar harus berformat jpeg, jpg, png.

5) *Object Label*

Object label berfungsi untuk menaruh judul/label dari text yang akan kita buat.

6) *Object Paragraph*

Object paragraph berfungsi untuk memasukan paragraf yang panjang kedalam projek file kita.

7) *Object Slideshow*

Object slideshow ialah tool yang berfungsi untuk menampilkan foto atau gambar slideshow.

8) *Object Video*

Object video berfungsi untuk memasukan file video kedalam projek yang kita buat.

9) Object Flash

Object flash berfungsi untuk memasukan file flash yang telah kita buat terlebih dahulu kemudian akan dimasukan kedalam projek pembuatan produk media pembelajaran.

d. Cara Menginstall dan Penggunaan Autoplay

Untuk memperjelas tentang software Autoplay, kami sertakan screenshot cara menginstall software Autplay sebagai berikut:

- 1) Buka file mentahan Autoplay dan pilih next;



Gambar 2.1 Tampilan gambar

- 2) Lalu pilih I Agree dan pilih next;



Gambar 2.2 Tampilan gambar

3) Pilih next;



Gambar 2.3 Tampilan gambar

4) Pilih make shortcuts available to all users lalu next;



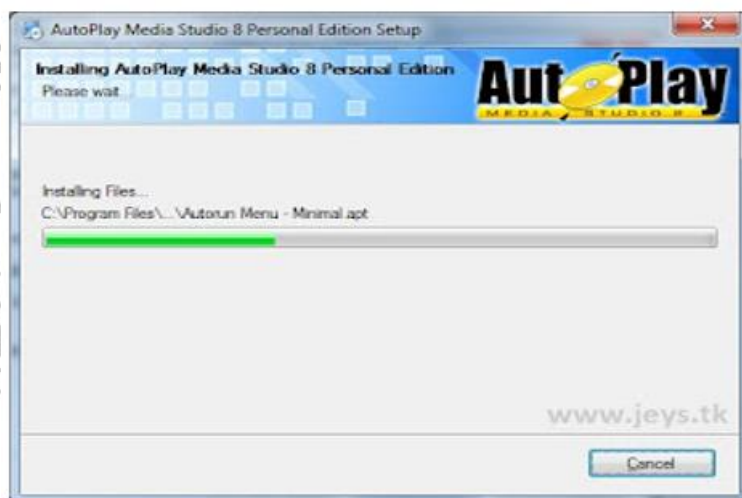
Gambar 2.4 Tampilan gambar

5) Pilih next;



Gambar 2.5 Tampilan gambar

6) Tunggu proses install hingga selesai;



Gambar 2.6 Tampilan gambar

7) Aplikasi ini telah terinstall



Gambar 2.7 Tampilan gambar

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Kosakata minat secara kebahasaan bersumber dari bahasa Inggris “*interest*” artinya kesukaan, perhatian dan keinginan. Menurut Slameto (2010:180) “minat ialah rasa suka dan tertarik terhadap sesuatu yang terlahir dari diri sendiri tanpa adanya paksaan dari orang lain” (Rahmatunnisa, 2019). Sedangkan menurut Muhibbin Syah (2011) minat berarti keinginan yang tinggi atau suatu dorongan yang kuat dalam diri seseorang terhadap sesuatu (Wafa, 2017).

Belajar merupakan serangkaian proses fisik dan mental yang bertujuan untuk mencapai modifikasi perilaku melalui pengalaman pribadi dalam kontak dengan lingkungan, yang mencakup dimensi kognitif, emosional, dan psikomotorik (Parnawi, 2019).

Siwi (2015) menyatakan bahwa motivasi belajar ditandai dengan rasa senang, ketertarikan, dan keterlibatan dalam mencari informasi. Dalam kegiatan pendidikan, siswa memperoleh pengetahuan dalam berbagai ilmu pengetahuan dan berusaha keras untuk mendapatkan nilai yang terpuji, yang dapat dicapai melalui keinginan yang tinggi dalam belajar (Buhun 2019). Jadi, Minat belajar adalah kecenderungan intrinsik individu untuk mengalami kegembiraan secara mandiri, yang dapat mempengaruhi perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan perilaku.

Pratiwi (2015) mengemukakan bahwa minat belajar dapat mempengaruhi tinggi dan rendahnya perhatian siswa yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Jika siswa merasa bahwa kegiatan belajar itu menarik, maka siswa akan memperhatikan, dan menghabiskan waktu lebih banyak dalam kegiatan belajar (Makfiro 2021).

b. Ciri-ciri Minat Belajar

★ Susanto (2013) mengemukakan bahwa siswa yang memiliki minat dalam belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut, diantaranya (Ubaidillah 2020):

- 1) Minat tumbuh dengan perkembangan mental dan fisik
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar
- 3) Minat tergantung pada kesempatan belajar
- 4) Perkembangan minat mungkin terbatas
- 5) Budaya dapat mempengaruhi minat

- 6) Minat berbobot emosioanal
- 7) Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu maka akan timbul hasrat untuk menikmatinya.

Adanya perhatian, perasaan dan pikiran dari siswa terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan.

c. Indikator Minat Belajar

Darmadi mengemukakan indikator untuk mengetahui minat seseorang dalam pembelajaran yaitu (Mardekawati, 2020) :

- 1) Adanya perhatian, perasaan dan pikiran dari siswa terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan.
- 2) Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran. Kesenangan pada siswa akan memperbesar daya kemampuan dan juga membantu siswa untuk tidak mudah lupa terhadap sesuatu yang sudah dipelajari.
- 3) Adanya kemampuan atau kecenderungan pada diri siswa untuk terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran serta untuk memperoleh hasil yang maksimal.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Darmadi (2017) mengatakan bahwa minat belajar dapat berubah-ubah dan tidak selalu tetap. Pengarahan oleh guru sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Ada dua kelompok besar faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa, yaitu (Makfiro 2021):

1) *Faktor internal*

Faktor yang meliputi kondisi fisik siswa, motivasi dan dan cita-cita siswa.

2) *Faktor Eksternal*

Faktor yang melibatkan keluarga, peranan guru, sarana prasarana, teman sepergaulan, dan media massa.

4. Bahasa Arab

Bahasa Arab merupakan bahasa Al-quran, kita menggunakan bahasa ini ketika sholat, beribadah, dan mempelajari ilmu agama Islam. Suherman dalam Aljufri menegaskan bahwa bahasa Arab memiliki status yang unik dalam Islam dan di antara para pemeluknya, karena bahasa ini dianggap sebagai bahasa yang melestarikan kekayaan pengetahuan Islam, menumbuhkan solidaritas umat Islam, dan berfungsi sebagai media untuk Al-Qur'an dan Sunnah Nabi. Umat Islam menjaga agama mereka dari distorsi melalui bahasa Arab (Lutfi, 2017 dalam (Armiyanti 2020).

Di Indonesia, bahasa Arab diajarkan pada sekolah dengan model islami dengan kategori sebagai bahasa asing dengan tingkat sekolah MI/SD, MTs/SMP, MA/SMA, hingga ke tingkat jenjang kampus. Hal ini diperkuat dengan “Peraturan Menteri Agama Nomor 912 Tahun 2013 yang menetapkan *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*” (Rachel, 2021). Pemerolehan bahasa Arab mencakup empat unsur-unsur kebahasaan: menulis, berbicara, membaca, dan menyimak. Keempat unsur kebasaaan tersebut saling berkaitan dalam sumber-sumber pendidikan bahasa Arab, terutama dalam *mufrod*at dan

qowaid. Bahasa Arab muncul sejak sebelum Islam, karena bukti peninggalan sastra Arab baru dicatat hanya mulai sejak dua abad sebelum Islam, oleh karena itu, pencacatan bahasa Arab baru dapat dimulai saat ini (Hasan and Baroroh 2019).

Saat ini, meskipun bahasa Arab telah mulai dimasukkan oleh lembaga-lembaga Islami, namun hal ini tidak secara substansial mempengaruhi proses belajar siswa atau hasil akademik siswa. Banyak siswa yang tidak berkomitmen untuk belajar bahasa Arab, yang berkontribusi pada tantangan yang terkait dengan penguasaan bahasa. Keseriusan siswa dalam belajar dipengaruhi oleh minat mereka terhadap materi pelajaran; ketidaktertarikan pada mata pelajaran tertentu atau teknik dan media pengajaran yang tidak menarik dapat berdampak negatif pada sikap belajar siswa. Demikian pula, guru dituntut untuk memiliki gaya mengajar yang khas dan pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran untuk membuat kelas menjadi menarik dan mudah dipahami, terutama melalui pemanfaatan media yang mendorong pembelajaran yang efektif dan efisien.

C. Spesifikasi Produk

Peneliti melakukan pengembangan dengan merancang produk dengan Autoplay. Output Autoplay terdiri dari materi pelajaran bahasa Arab kelas X yang disajikan sebagai satu kesatuan media yang. Spesifikasinya dapat digambarkan yaitu:

1. Komponen Produk

Elemen-elemen produk yang dihasilkan mencakup validasi konten, metodologi kontekstual, dan media yang memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.

- a. Materi disesuaikan dengan Kompetensi Dasar dan Indikator bahasa Arab kelas X Semester 1.
- b. Pendekatan Kontektual diaplikasikan kedalam media yang relevan dan kekinian.
- c. Media meliputi teks, gambar, slide, audio dan lainnya.

2. Pengorganisasian Isi

Produk ini hanya kompatibel dengan komputer atau laptop. Elemen media ini disusun oleh menu yang ditampilkan. Menu tersebut akan menampilkan berbagai jenis pilihan media. Media interaktif meliputi:

- a. Menu yang berisi pilihan media yang meliputi teks, gambar, slide, audio, video serta soal latihan untuk mengetahui ketercapaian materi.
- b. Media teks, gambar, audio dan slide berisikan materi pembelajaran dalam bentuk teks, gambar dan suara.
- c. Media audio dan video yang berisi materi pembelajaran bahasa Arab dalam bentuk suara dan penjelasan materi disertai contoh langsung yang dapat dilihat dalam video.
- d. Halaman soal latihan yang berisi tentang latihan soal untuk melatih dan mengetahui tingkat ketercapaian siswa dalam memahami materi.

3. Pembuatan dan Pengoperasian

Perancangan multimedia interaktif ini melibatkan tiga tahap: Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Selama tahap Pra-Produksi, pengembang mengumpulkan bahan dan alat yang diperlukan untuk proses produksi. Tahap produksi meliputi pengolahan beberapa format media, termasuk teks, foto, slide, audio, dan video, serta pembuatan soal-soal latihan dengan menggunakan berbagai aplikasi seperti Canva, PowerPoint, iSpring, dan SWF File. Tahap Pra-Produksi melibatkan pengeditan dan penyelesaian akhir menggunakan perangkat lunak Autoplay Media Studio.

Multimedia interaktif ini secara eksklusif kompatibel dengan desktop atau laptop yang beroperasi pada platform Windows dan Linux, sehingga memudahkan aksesibilitas pengguna.