PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI-BP KELAS VII TERINTEGRASI NILAI-NILAI KEMARITIMAN DI SMP KAWASAN PESISIR

Ning Mukaromah
Program Studi Pendidikan Agama Islam
STAI Salahuddin Pasuruan
mukaromahning17@gmail.com

Abstrak

Pemanfaatan media dalam pembelajaran PAI merupakan salah satu inovasi yang bisa dilakukan oleh guru, tujuannya untuk memudahkan guru dalam menyampaikan dan mengilustrasikan pembelajaran yang abstrak secara konkrit kepada siswa. Pengembangan media pembelajaran PAI dan Budi pekerti ini mengintegrasikan dengan nilai-nilai kemaritiman untuk siswa kelas VII SMP kawasan pesisir. Nilai-nilai kemaritiman yang ditanamkan kepada siswa melalui media pembelajaran ini adalah sikap keberanian, ketekunan, kerjasama, tanggung jawab, keterampilan navigasi, kelestarian lingkungan, ketahanan dan keterampilan hidup laut.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran PAI-BP terintegrasi nilai-nilai kemaritiman. 2) mendeskripsikan dampak penggunaan produk media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analyze, design, develop, implement, evaluate). Sumber data adalah siswa kelas VII SMP kawasan pesisir (SMP NU, SMP Islam Nurul Mushthofa dan SMP Pasir Panjang Wates). Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dan observasi.

Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran PAI-BP terintegrasi dengan nilai-nilai kemaritiman dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE dan melalui 3 tahap validasi dari ahli media, ahli desain, guru PAI dan siswa dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Dampak produk media pembelajaran dalam peningkatan motivasi pembelajaran, Berdasarkan hasil uji coba *product moment pearson* diperoleh perhitungan dari uji hipotesis yaitu 0,838. Dari output tersebut diperoleh koefisiensi determinasi (R Square) sebesar 0,703 yang mengandung pengertian bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan produk media pembelajaran dengan motivasi belajar siswa sebesar 70,3% dengah pengaruh yang kuat

Keywords : Pengembangan, *Media pembelajaran, nilai-nilai kemaritiman*

Abstract

The utilization of media in Islamic Education (PAI) learning represents an innovation that teachers can employ to facilitate the transmission and illustration of abstract concepts in a concrete manner to students. The development of PAI and character education media integrates maritime values for seventh-grade students in coastal areas. The maritime values instilled through this learning media encompass courage, perseverance, cooperation, responsibility, navigation skills, environmental sustainability, resilience, and maritime life skills.

This study aims to 1) describe the procedure of developing integrated PAI-BP (Islamic Education and Character Education) learning media with maritime values, and 2) delineate the impact of using these learning media products on student learning motivation. The research method utilized is Research and Development (R&D), employing the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data sources include seventh-grade students from coastal areas (NU Junior High School, Nurul Mushthofa Islamic Junior High School, and Pasir Panjang Wates Junior High School). Data collection instruments consist of questionnaires and observations.

The findings reveal that the PAI-BP learning media integrated with maritime values was developed using the ADDIE model and underwent three validation stages involving media experts, design experts, PAI teachers, and students through individual trials, small group trials, and field trials. The impact of the learning media product on enhancing learning motivation was determined through the product moment Pearson correlation test, yielding a calculated value of 0.838. This output resulted in a coefficient of determination (R Square) of 0.703, indicating that there is a 70.3% influence of using the learning media product on students' learning motivation, demonstrating a strong effect.

Keywords: *Development, Learning media, Maritime values*

Article Info
Received date:march 24 Revised date: 20 June 2024 Accepted date: 17 July 2024

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berkembang dengan sangat pesat, baik pada bidang ekonomi, social, budaya bahkan pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan sangat dibutuhkan untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar. Sumber belajar bagi siswa salah satunya adalah guru. Guru menjadi fasilitator untuk mengarahkan dan mendampingi siswa selama pembelajaran (Dicky Candra Kurniawan, Dedi Kuswandi, 2018). Guru juga bisa memanfaatkan media pembelajaran di dalam kelas sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau materi PAI kepada siswa. Akan tetapi pemilihan media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar perlu diimbangi dengan kesanggupan guru dalam memanfaatkannya.

Pembelajaran merupakan salah satu komponen yang berkaitan dengan komponen yang lainnya (Lukman Arief Novianto, I Nyoman Sudana Degeng, 2018). konvensional yang menggunakan buku dan lembar kerja membuat siswa kurang aktif, malas, mengantuk dan kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.(Octario Sakti Susilo, Nyoman Sudana Degeng, 2017) Oleh sebab itu sebagai seorang guru harus selalu berinovasi dan berkreasi dalam proses pembelajaran salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk mengilustrasikan materi yang disampaikan di depan kelas. Dengan penggunaan media pembelajaran di dalam kelas akan membangkitkan motivasi siswa sehingga tujuan yang ingin dicapai bisa terlaksana dengan baik.(Arinda, 2016)

Pemanfaatan media pembelajaran sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran. Akan tetapi penggunaan dan pengembangan media pembelajaran antara lembaga satu dengan lembaga yang lain terdapat perbedaan, dilhat dari kebutuhan, kemampuan, sarana prasarana pendukung dan biaya sekolah.(Henry Praherdhiono, Sihkabuden, 2018). Media pembelajaran juga berperan penting untuk memudahkan guru dalam menyampaikan dan mengilustrasikan pembelajaran yang abstrak secara konkrit kepada siswa, membawa keadaan di luar kelas ke dalam proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Salah satu bentuk media pembelajaran yang tepat untuk mengilustrasikan materi yang disampaikan adalah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer.(Eka Pramono Adi, Nyoman Sudana Degeng, 2018)

Dalam artikel yang ditulis oleh Alexander yang mengutip dari Hannafin dan Land disebutkan bahwa media pembelajaran elektronik dalam proses belajar mengajar dapat memfasilitasi siswa untuk bisa memberikan pemahaman konsep abstrak secara konkrit.(Alexander, 2001) E-learning, kehadiran seorang guru, sarana dan prasarana, dan sumberdaya yang memadai dibutuhkan dalam proses pembelajaran. (Phillips, 2005) E-learning mempunyai korelasi langsung dengan prestasi akademik siswa dan E-learning yang sudah dikembangkan perlu untuk dieavaluasi oleh instruktur kursus IT yang basis data selanjutnya diuraikan berdasarkan faktor demografis, menghasilkan serangkaian rekomendasi untuk meningkatkan efektivitas e-learning.(Pardamean, B. &Suparyanto, T., 2014)

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di sekolah mempunyai tujuan untuk menumbuhkan, meningkatkan ketaqwaan, keimanan siswa melalui pemberian, pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman siswa tentang ajaran Islam. dan juga diharapkan siswa menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal ketaqwaan, keimanan, berbangsa dan bernegara.(Ahmad Darmaji, n.d.) PAI-BP memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral siswa. Melalui media pembelajaran PAI-BP yang diintegrasikan dengan nilai-nilai kemaritiman dapat diajarkan kepada siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. nilai-nilai kemaritiman itu seperti tanggung jawab, kerjasama, kesadaran lingkungan, keberagaman, dan keadilan.

Kemaritiman adalah konsep yang berkaitan dengan kehidupan dan kegiatan masyarakat pesisir yang hidup berdekatan dengan laut. Indonesia sebagai negara kepulauan dengan ribuan pulau memiliki potensi maritim yang sangat besar, baik dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, maupun keamanan. Oleh karena itu, nilai-nilai kemaritiman penting untuk ditanamkan kepada siswa mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, atas bahkan sampai perguruan tinggi sebagai upaya membangun kesadaran maritim dan mengoptimalkan potensi kelautan.

Nilai-nilai kemaritiman mencakup sikap keberanian, ketekunan, kerjasama, tanggung jawab, keterampilan navigasi, kelestarian lingkungan, ketahanan dan keterampilan hidup laut. Di dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti bertujuan untuk membentuk karakter dan moral yang baik pada siswa, sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan berakhlak mulia serta bisa menjaga kelestarian lingkungan.

Dalam mengembangkan media pembelajaran yang terintegrasi dengan nilai-nilai kemaritiman, hal tersebut membuat siswa untuk mempelajari mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti secara lebih holistik dan relevan dengan lingkungan maritim di sekitarnya. Media pembelajaran yang inovatif dan menarik, seperti video, animasi, permainan interaktif, atau simulasi virtual, dapat digunakan untuk memfasilitasi pemahaman dan penghayatan siswa terhadap nilai-nilai kemaritiman.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Maimunah dkk diketahui bahwa Lembar Kerja Siswa berbasis Realistic Mathematics Education (RME) dengan konteks kemaritiman memenuhi kriteria valid dengan dominasi penilaian berada pada kategori baik, kriteria sangat praktis dengan dominan respon siswa pada kategori praktis, serta sangat efektif dengan persentase sebesar 87% dan 67,7% siswa berada pada kategori tinggi kemampuan pemecahan masalah matematis.(Maimunah dkk, 2021). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dina Karina dkk diketahui bahwa rata-rata presentase validasi oleh ahli media sebesar 97,5% dengan kriteria sangat layak, dari ahli materi diperoleh nilai 93,7% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan penilaian tersebut, maka media pembelajaran ular tangga kimia berbasis kemaritiman pada materi hakikat ilmu kimia yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran kimia.(Dina Karina, 2019)

Penelitian ini dilakukan di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) kawasan pesisir di Kecamatan Lekok Kabupaten Pasuruan. SMP yang lokasinya berada di kawasan pesisir Kecamatan Lekok terdapat 3 sekolah, yaitu SMP Nahdlatul Ulama (SMP NU) Lekok, SMP Pasir Panjang Wates Lekok, dan SMP Islam Nurul Mushthofa Legi Lekok. Pemilihan lokasi ini berdasar pada kesesuaian dengan topic penelitian terkait dengan pengembangan media pembelajaran PAI-BP terintegrasi nilai-nilai kemaritiman yang akan dikembangkan.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa 1) di SMP kawasan pesisir tersebut pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti belum mengintegrasikan nilai-nilai kemaritiman di dalam proses pembelajaran, 2) terdapat keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai kemaritiman dengan mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. 3) Media pembelajaran yang ada cenderung fokus pada pemahaman konsep dan kurang mengaitkannya dengan konteks kemaritiman yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran PAI yang diintegrasikan dengan nilai-nilai kemaritiman agar peserta mempunyai bekal dan menjadi siswa yang bertanggung jawab menjaga kelestarian lingkungan laut serta mempunyai rasa keberanian yang tinggi, ketekunan dan mempunyai keterampilan hidup laut. Dengan adanya media pembelajaran ini bisa membawa lingkungan luar ke dalam proses pembelajaran dan hasil belajar di dalam kelas bisa diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan media pembelajaran yang terintegrasi dengan nilai-nilai kemaritiman dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, 2) dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar PAI dan Budi Pekerti, 3) memfasilitasi siswa untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai kemaritiman dalam kehidupan sehari-hari mereka, 4) agar siswa dapat memahami pentingnya menjaga lingkungan laut, menghormati keberagaman budaya maritim, mengembangkan rasa tanggung jawab terhadap kelestarian sumber daya laut, serta membangun sikap saling kerjasama dan keadilan dalam menjaga keberlanjutan kelautan. 5) mampu mengembangkan kesadaran dan kepedulian mereka terhadap lingkungan laut, 6) memahami pentingnya menjaga kelestarian dan keberlanjutan sumber daya laut.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang terintegrasi dengan nilai-nilai kemaritiman akan memberikan kontribusi penting dalam pendidikan karakter siswa, sekaligus mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dan peran sebagai generasi penerus yang peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan laut dan keberlanjutan sumber daya alam.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (rnd). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasikan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tertentu. (Sugiyono, 2018). Sedangkan model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE yang meliputi *Analyze, design, develop, implement, evaluate*. (Branch, 2009). Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP kawasan pesisir (SMP NU lekok, SMP Islam Nurul Mushthofa, SMP pasir panjang wates) yang berjumlah 72 orang. Waktu penelitian dilakukan di bulan November dan Desember 2023. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis materi, analisis deskriptif dan analisis uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran PAU-BP Yang Terintegrasi Dengan Nilai-Nilai Kemaritiman

Penelitian ini mengembangkan media pembelajan PAI-BP terintegrasi nilai-nilai kemaritiman dengan mengadopsi model ADDIE. Menurut William W. Lee dalam bukunya *Multimedia Based Intructional Design* sebagaimana dikutip oleh Sutirman dalam buku media dan model pembelajaran inovatif menguraikan prosedur pengembangan media yang meliputi *analysis, design, development, implementation,* dan *evalution* (Sutirman, 2013) yaitu:

a. Analisis

Media pembelajaran yang menarik dan inovatif adalah hal yang sangat penting diperhatikan oleh pendidik. Hal ini mengingat bahwa media pembelajaran ini membantu siswa dan memiliki kontribusi yang sangat besar bagi peningkatan motivasi belajar siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran. Sebelum mengembangkan media, terlebih dahulu harus dilakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dapat dilakukan dengan cara observasi atau melalui kajian pustaka (Sutirman, 2013). Pengembangan media pembelajaran PAI-BP terintegrasi nilai-nilai kemaritiman kelas VII SMP di kawasan pesisir ini bertujuan untuk mengatasi kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata yang ada di lapangan. kondisi nyata yang ada di lapangan, pendidik masih kesusahan untuk mencari alat bantu belajar bagi siswa salah satunya adalah media pembelajaran PAI-BP terintegrasi nilai-nilai kemaritiman.

Media pembelajaran PAI-BP terintegrasi nilai-nilai kemaritiman ini disusun untuk membantu siswa agar memiliki sikap ataupun nilai-nilai kemaritiman agar mereka mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Seperti sikap berani, tanggung jawab, kerjasama, melestarikan lingkungan laut dan lain sebaginya. Dengan adanya media pembelajaran PAI-BP terintegrasi nilai-nilai kemaritiman ini akan membantu guru untuk mengkaitkan pembelajaran PAI-BP dengan kehidupan nyata siswa.

Analisis kondisi pembelajaran PAI-BP dimaksudkan untuk mendeskripsikan kondisi empiris pembelajaran PAI-BP yang dihimpun melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 12 November 2023 di kelas VII SMP kawasan pesisir (SMP pasir panjang wates, SMP NU, dan SMP Islam Nurul Mushthofa Tambak Lekok) Kecamatan Lekok kabupaten Pasuruan. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa pendidik dalam menyampaikan materi PAI-BP belum mengkaitkan dengan kehidupan nyata siswa yang notabennya adalah masyarakat pesisir, pendidik masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton, konvensional seperti ceramah, tanya jawab dan penugasan. Dengan metode yang dilakukan oleh pendidik ini menyebabkan pembelajaran kurang efektif dan efisien, siswa kurang termotivasi mengikuti proses pembelajaran, kurang antusias dan pembelajaran masih berpusat pada pendidik. Hal lain yang terjadi adalah siswa mengantuk, berbicara sendiri, bermain sendiri bahkan ada yang tidur. Selain itu dalam menyampaikan materi PAI-BP pendidik tidak menggunakan alat bantu seperti penggunaan media pembelajaran yang disebabkan beberapa

hal, yaitu pendidik kurang menguasai teknologi dalam pembuatan media pembelajaran, membutuhkan biaya, dan kurangnya kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran.

b. Desain

Tahap desain meliputi desain pembelajaran dan desain produk media. Tahap desain pembelajaran meliputi komponen: identitas, standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi pokok, strategi pembelajaran, rancangan evaluasi, dan sumber bahan. Sedangkan desain produk media mencakup elemen: struktur diagram alir, storyboard, dan elemen gambar dan animasi (Sutirman, 2013).

Di dalam media pembelajaran yang sudah dikembangkan ini ada beberapa main menu, antara lain menu utama yang berisi judul materi yang akan dipelajari yaitu "Alam semesta sebagai kekuasaan Allah SWT", menu kedua berisi ucapan selamat datang pada multimedia interaktif, menu ketiga berisi menu materi yang akan dipelajari yang terdiri dari tujuan pembelajaran, Materi, bertafakur, nilai-nilai kemaritiman dan quiz. menu keempat berisi tugas interaktif yang dilakukan oleh guru untuk siswa. menu kelima berisi home mater yang terdiri dari ayat al-qur'an surat al-anbiya yang menjelaskan tentang alam semesta yang dilengkapi dengan artinya dan kandungan ayatnya. selain itu di dalam menu ini juga dilengkapi dengan hadist nabi yang berkaitan dengan kewajiban manusia untuk selalu belajar ataupun menguasai ilmu pengetahuan. Di dalam media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan menu nilai-nilai kemaritiman yang ditanamkan kepada siswa agar siswa mempunyai sikap yang baik di dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam menu materi ini juga terdapat bagaimana cara kita bersyukur atas nikmat yang telah diberikan oleh Allah dan poin penting yang perlu dipahami dan disampaikan kepada siswa. Selain itu di dalam main menu materi juga dilengkapi dengan gambar yang memunculkan berbagai macam ide apa yang ada di dalam kepala siswa untuk disampaikan di dalam proses pembelajaran, dan juga dilengkapi video yang menunjang pemahaman siswa untuk tetap menjaga kelestarian laut yang dekat dengan kehidupan siswa. Pada main menu terakhir terdapat Quiz untuk latihan menjawab soal dengan menggunakan aplikasi quiziz dengan menjawab soal menggunakan kertas yang sudah disediakan.

c. Pengembangan

Tahap ini adalah tahapan produksi media sesuai dengan desain yang direncanakan. Pada tahap ini dilakukan *assembling* (perakitan) berbagai elemen media yang diperlukan menjadi satu kesatuan media utuh yang siap digunakan (Sutirman, 2013). Pembuatan media pembelajaran PAI-BP terintegrasi nilai-nilai kemaritiman ini menggunakan aplikasi Canva dan Quiziz. Quiziz ini digunakan untuk pembuatan quiz yang ada di dalam media pembelajaran interaktif.

Komponen pokok dalam produk pengembangan media pembelajaran PAI-BP terintegrasi nilai-nilai kemaritiman terdiri dari 1) main menu utama yang berisi judul materi PAI-BP yang diajarkan tentang "Alam Semesta Sebagai Kekuasaan Allah SWT". 2) berisi ucapan selamat datang dalam multimedia interaktif. 3) Menu materi pokok yang akan dipelajari terdiri dari a) tujuan pembelajaran, b) materi (tugas interaktif, materi PAI terintegrasi nilai-nilai kemaritiman, cara bersyukur kepada Allah, Gambar dan video), c) bertafakur, d) nilai-nilai kemaritiman, e) Quiziz.

d. Implementasi

Media yang sudah dikembangkan ini diuji cobakan dengan beberapa tahap, yaitu uji coba perorangan diberikan kepada siswa yang berjumlah 3 orang siswa, menurut uji coba perorangan kemenarikan media pembelajaran adakag 86%, uji coba kelompok kecil dilakukan kepada siswa ang berjumlah 6 orang dan menghasilkan uji kemenarikan media pembelajaran 87%. dan uji coba lapangan sebanyak 72 orang siswa, dilakukan pada tanggal 16 Desember 2023 di SMP Islam Nurul Mushthofa, tanggal 23 November 2023 di SMP NU,

dan tanggal 27 November 2023 di SMP pasir panjang wates dengan hasil uji kemenarikan sebanyak 85%..

e. Evaluasi

Produk media pembelajaran yang sudah dikembangkan divalidasi oleh 3 ahli, yaitu ahli materi PAI oleh Dr. Muhammad Muhlis, M.Pd, pada tanggal 12 Novemver 2023 dan memberikan penilaian sebesar 92% dan masuk pada kategori sangat valid. Ahli media/desain oleh Kharisma Nanda Zenmira M.Sn, pada tanggal 12 November 2023 dan memberikan nilai sebesar 93% dan masuk aktegori sangat valid. Validasi guru PAI oleh Muhammad Saifullo, S.Pd pada tanggal 13 November 2023 dan memberikan nilai 95% dengan kategori sangat valid.

Pengembangan media pembelajaran PAI-BP terintegrasi nilai-nilai kemaritiman Kelas VII SMP Kawasan pesisir dalam proses pembuatannya tentunya terdapat kritik, saran, masukan dan beberapa perubahan untuk menuju kesempurnaan. Produk media pembelajaran ini untuk menjadi sebuah media pembelajaran interaktif yang layak digunakan siswa harus melalui prosedur ilmiah dan harus divalidasi oleh beberapa dosen uji ahli yaitu: validasi ahli materi, validasi ahli media, dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Kawasan Pesisir sebagai pelaksana pembelajaran. Secara keseluruhan perubahan yang dilakukan oleh pengembang berdasarkan review, konsultasi, kritik dan saran dari uji ahli materi yaitu 1) Nilai-nilai kemaritiman yang ada di dalam media pembelajaran dijelaskan satu persatu, agar siswa lebih memahami dari nilai-nilai kemaritiman yang ditanamkan kepada mereka. 2) Materi PAI-BP tentang alam semesta sebagai kekauasaan Allah SWT perlu di tambahi ayat al-qur'an yang berhubungan dengan alam semesta. Sedangkan saran dari ahli media adalah 1) Desain dalam media pembelajaran sudah bagus dan sesuai dengan siswa kelas VII SMP. 2) Penggunaan tombol dalam media pembelajaran perlu diperbaiki karena masih ada yang belum berfungsi. Masukan dari guru PAI adalah 1) Materi PAI dalam media pembelajaran ini sudah sesuai dengan karakteristik siswa pesisir. 2) Materi PAI di dalam media pembelajaran susuai dengan kurikulum yang berlaku.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hapsari dan Zulherman bahwa media pembelajaran berbasis canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dengan menggunakan nilai N-Gain diperoleh rata-rata peningkatan hasil belajar yaitu 0,56% dan masuk dalam kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa (Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman, 2021). Penelitian lain yang dilakukan oleh Veranda Putri Cahyaningtias dan Mochamad Ridwan (Ridwan, 2021) disebutkan bahwa efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar mata pelajaran pjok disimpulkan: 1) hasil rata-rata siswa yang mengerjakan pretest sebesar 84.58, dan rata-rata siswa yang mengerjakan posttest sebesar 91.45 artinya mengalami kenaikan yang signifikan ketika telah diberikan perlakuan. 2) siswa memberikan respon positif terhadap penerapan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan proses pembelajaran berlangsung. Penelitian lain dilakukan oleh Ervan Johan Wicaksana dkk (Ervan Johan Wicaksana dkk, 2020) disebutkan bahwa hasil penelitian ini mendapatkan data tentang kelebihan moodle dalam pembelajaran daring. Mayoritas mahasiswa mempunyai bakat dan terampil dalam menggunakan aplikasi e-learning moodle. kesimpulannya adalah minat positif untuk mengikuti mata kuliah evaluasi proses dan hasil belajar biologi dengan menggunakan moodle.

2. Dampak Penerapan Produk Media Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti (PAI-BP) Yang Terintegrasi Dengan Nilai-Nilai Kemaritiman Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Di Kawasan Pesisir Kecamatan Lekok Kabupaten Pasuruan.

a. Implementasi Produk Media Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti (PAI-BP) Yang Terintegrasi Dengan Nilai-Nilai Kemaritiman.

Implementasi produk media pembelajaran yang sudah dikembangkan dilakukan oleh guru PAI dengan 3 tahapan, yaitu 1) kegiatan pendahuluan. Pada kegiatan ini guru melakukan persiapan untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan mulai dari mempersiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, menanyakan kabar, mengabsen, melakukan apersepsi, dan menjelaskan tujuan pembelajaran. 2) kegiatan inti. Pada kegiatan ini guru menggunakan berbagai macam metode pembelajaran aktif seperti model pembelajaran kontekstual teaching learning, picture and picture, dan berpikir kritis. Di dalam media pembelajaran juga disediakan beberapa kegiatan yang mendukung metode pembelajaran seperti gambar, bertafakur, tugas interaktif dan video. Setelah guru menyampaikan materi tentang alam semesta sebagai kekuasaan Allah maka guru memberikan tugas latihan soal dengan menggunakan aplikasi quiziz berbantuan kertas jawaban yang sudah disediakan oleh peneliti. 3) kegiatan penutup. Pada kegiatan penutup ini guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari, memberikan umpan balik terhadap pelaksanaan proses pembelajaran, dan menjelaskan materi untuk pertemuan selanjutnya. Setelah implementasi media pembelajaran di dalam proses pembelajaran, maka peneliti memberikan angket kepada siswa untuk menilai bagaimana efektifitas media pembelajaran ini di dalam proses pembelajaran sesuai dengan perasaan yang mereka rasakan selama mengikuti proses pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Muti'atun dan Fathi Hidayah disebutkan bahwa pendidikan memberi tuntunan terhadap segala kekuatan kodrat yang dimiliki oleh anak agar anak dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya baik sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat. Berdiferensiasi bertujuan untuk memberikan hak belajar kepada siswa sesuai dengan kodrat yang dimiliki, dan setiap siswa meiliki gaya belajar masing-masing yang membedakan dengan siswa yang lainnya. Implementasi pembelajaran berdiferensiasi dalam 2 fase yaitu guru mempersiapkan segala sesuatu sebelum mengajar mulai dari menyusun silabus, RPP, materi pembelajaran, metode mengajar dan media pembelajaran yang akan digunakan. fase kedua yaitu guru mengemlompokkan siswa berdasarkan kemampuan siswa dan gaya belajar siswa maasaing-masing (Muti'atun dan Fathi Hidayah, 2023).

b. Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Di Kawasan Pesisir Kecamatan Lekok Kabupaten Pasuruan setelah penggunaan produk media pembelajaran.

Motivasi mendasari terjadinya perilaku individu (Guay, F., 2010). Motivasi merupakan dorongan, hasrat, kebutuhan seseorang untuk melakukan aktivitas (Mappeasse, 2009). Sehingga motivasi didefinisikan sebagai kekuatan yang mendorong arah dan tindakan menuju suatu tujuan individu dimulai dari suatu dorongan motivasi diri (Sofwan Adiputra dan Mujiyati, 2017)

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada hari Kamis Tanggal 14 Desember Jam 07.30 WIB di SMP Islam Nurul Mushthofa Tambak lekok, Observasi di SMP NU Lekok dilakukan pada hari Senin tanggal 20 November 2023 , dan observasi di SMP Pasir panjang wates dilakukan pada hari Rabu tanggal 22 November 2023 dan ditemukan beberapa hal, yaitu 1) guru PAI ketika menyampaikan materi PAI masih menggunakan metode konvensional, ceramah, tanya jawab, pengerjaan Lembar Kerja Siswa (LKS). 2) guru PAI belum menggunakan media pembelajaran untuk membantu memudahkan penyampaian materi PAI kepada siswa, 3) Dalam pembelajaran PAI belum mengintegrasikan nilai-nilai kemaritiman di dalam proses pembelajaran. 4) Penggunaan media

pembelajaran yang hanya penyampaikan konsep tanpa menjelaskan kenyataan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini membuat siswa dalam proses pembelajaran PAI merasa bosan, bermain sendiri, mengganggu teman-temannya, bermain Handphone, berbicara sendiri, mengantuk bahkan ada yang tidur.

Melihat kondisi yang seperti ini membuat peneliti prihatin dan berpikir bagaimana caranya agar siswa aktif lagi, termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran PAI. Agar pembelajaran PAI disukai dan menyenangkan bagi siswa, maka sebagai seorang guru harus menjadi guru yang kreatif dan inovatif dalam penggunaan metode pembelajaran dan tidak kalah pentingnya adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif. Selain mengembangkan media pembelajaran ini, peneliti juga memasukkan latihan soal dengan menggunakan aplikasi quiziz pada media pembelajaran PAI-BP ini. Hal ini bertujuan agar siswa senang dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Implementasi quiziz ini dilakukan dengan cara bantuan kertas yang telah disediakan oleh peneliti. Hasil observasi yang dilihat oleh peneliti bahwasanya mereka senang dan semangat untuk mengikuti pembelajaran, hal ini terbukti dengan adanya antusias mereka untuk menjawab soal latihan dengan cepat dan tepat. Dari hasil latihan ini diketahui bahwa jawaban mereka banyak yang benar.

Penggunaan media pembelajaran interaktif di dalam proses pembelajaran sangat penting dilakukan karena akan membantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Akan tetapi media pembelajaran yang dikembangkan itu harus disesuiakan dengan karakteristik siswa, situasi dan kondisi lingkungan siswa itu hidup. Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran interaktif ini dintegrasikan dengan nilai-nilai kemartitiman karena disampaikan kepada siswa pesisir. Pengembangan media ini untuk siswa kelas VII SMP kawasan pesisir.

Pendapat Adiputra dan Mujiyati (Sofwan Adiputra dan Mujiyati, 2017) menyatakan bahwa motivasi mendorong siswa untuk dapat melakukan sebuah perilaku, termasuk juga dalam belajar. Siswa bergerak untuk memperoleh hasil belajar yang baik jika memiliki motif yang kuat, sehingga motivasi memiliki peran yang penting untuk membuat siswa memperoleh hasil belajar yang baik. Agar motivasi belajar dapat tumbuh dalam diri siswa, maka diperlukan stimulus salah satunya adalah guru yang kreatif. Kreativitas guru (Ifni Oktiani, 2017) dalam pembelajaran dapat diterapkan dalam dua hal yaitu dalam manajemen pembelajaran di kelas dan dalam penggunaan media pembelajaran.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Adinda Dwi Agustin (Adinda Dwi Agustin, 2022) bahwa desain aplikasi yuk wudu ini sangat menarik bagi siswa karena gambar yang berwarna serta audio yang dikemas dengan sangat menarik. sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi yu wudu ini bisa meningkatkan pemahaman dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Riono dan Fauzi menyebutkan bahwa Pembelajaran PAI-BP di SD dibutuhkan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan tidak membosankan(Riono dan Fauzi, 2022). Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Produk media pembelajaran ini divalidasi oleh 1 ahli media, dan diuji coba kepada 22 peserta didik SDN 1 Windunegara. Hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata 78,75% yang termasuk kategori “Valid”. Sedangkan hasil respon siswa rata-rata 86,37%, dan produk layak digunakan. kesimpulan dalam penelitian dan pengembangan media berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Dampak Implementasi Produk Media Pembelajaran PAI-BP Terintegrasi Nilai-Nilai Kemaritiman Terhadap Motivasi Belajar siswa Kelas VII SMP Kawasan Pesisir.

Implementasi produk media pembelajaran PAI-BP terintegrasi nilai-nilai kemaritiman pada kelas VII SMP kawasan pesisir memperoleh nilai positif dari siswa dan guru PAI. Karena dengan adanya produk media yang dihasilkan ini membuat siswa lebih aktif dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Hal ini berdasarkan pada hasil observasi dan hasil angket yang telah diuji oleh peneliti dengan bantuan SPSS. Berikut akan dipaparkan hasil uji t terhadap dampak penggunaan produk media pembelajaran PAI-BP terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP kawasan pesisir.

Dalam penelitian ini ditemukan beberapa hal, yaitu: 1) dengan penggunaan media pembelajaran PAI-BP dan diterapkan melalui berbagai macam metode pembelajaran membuat siswa lebih aktif dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. 2) Media pembelajaran PAI-BP yang digunakan dalam proses pembelajaran mendapatkan nilai positif dari guru PAI dan siswa, hal ini dibuktikan dengan penilaian mereka di dalam angket sangat tingggi. 3) Tersedianya media pembelajaran PAI_BP terintegrasi dengan nilai-nilai kemaritiman, sehingga mempermudah guru untuk menanamkan sikap-sikap yang harus dimiliki oleh siswa pesisir seperti keberanian, keterampilan hidup laut, ketekunan dan lain sebagainya.

Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Wakhidati Nurrohmah Putri(Wakhidati Nurrohmah Putri, 2017) bahwa upaya untuk meningkatkan motivasi atau minat belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh besarnya koefisien korelasi (r) adalah 0,4723 > 0,207 dengan taraf signifikansi 5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Ha diterima yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhdapa motivasi belajar. Penelitian lain yang dilakukan oleh Pipit Puspitasari dkk(Pipit Puspitasari, 2018) disebutkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar mahasiswa IKIP Siliwangi sebesar 43,3%. Sampel dalam Penelitian ini berjumlah 30 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa fakultas bahasa jurusan bahasa Indonesia dan bahasa inggris, Fakultas Sains jurusan pendidikan matematika, fakultas ilmu jurusan pendidikan guru sekolah dasar, bimbingan konseling, pendidikan guru PAUD dan pendidikan luar sekolah.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Nani Widiyanti(Nani Widiyanti dan Yoyo Zakaria Ansori, 2020) disebutkan bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Ciparay I, hal ini terbukti dari nilai t-hitung yaitu 6,620 > dari 1,995. Hal tersebut mengindikasi bahwa penerapan pembelajaran dengan media pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Besarnya kontribusi pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Ciparay I yaitu 39,18%, hal tersebut terlihat dari hasil analisis koefiseien determinasi dimana nilai R yaitu 0,626.

Berdasarkan hasil uji coba *product moment pearson* diperoleh perhitungan dari uji hipotesis yaitu 0,838. Dari output tersebut diperoleh koefisiensi determinasi (R Square) sebesar 0,703 yang mengandung pengertian bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan produk media pembelajaran dengan motivasi belajar siswa sebesar 70,3% dengah pengaruh yang kuat. Dengan demikian, media pembelajaran PAI-BP terintegrasi nilai-nilai kemaritiman dapat dikatakan memiliki kualitas yang baik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP kawasan pesisir.

PENUTUP

1. Prosedur produk pengembangan media pembelajaran PAI-BP terintegrasi nilai-nilai kemaritiman mengadopsi pengembangan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi).

Validasi produk media pembelajaran ini diberikan kepada 3 ahli yaitu ahli materi PAI, ahli media/desain dan validaasi guru PAI. Uji coba produk pengembangan media pembelajaran PAI-BP terintegrasi nilai-nilai kemaritiman diuji cobakan melalui tahapan a) uji coba perorangan dengan jumlah 3 orang siswa SMP NU lekok, SMP Islam Nurul Mushthofa, dan SMP Pasir panjang wates. b) uji coba kelompok kecil diberikan kepada 6 orang siswa kelas VII SMP kawasan pesisir. c) Uji coba lapangan diberikan kepada 72 siswa SMP kawasan pesisir.

2. Dampak produk media pembelajaran dalam peningkatan motivasi pembelajaran, Berdasarkan hasil uji coba *product moment pearson* diperoleh perhitungan dari uji hipotesis yaitu 0,838. Dari output tersebut diperoleh koefisiensi determinasi (R Square) sebesar 0,703 yang mengandung pengertian bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan produk media pembelajaran dengan motivasi belajar siswa sebesar 70,3% dengah pengaruh yang kuat

DAFTAR PUSTAKA

Adinda Dwi Agustin. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Yu Wudu Untuk Meningkatkan Antusiasme Pembelajaran PAI Bab Wudu Di SD. *Fashluna, Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan, Vol 3 No 1*. https://www.ejournal.stitbima.ac.id/index.php/fashluna/article/view/358

Ahmad Darmaji, E. P. (n.d.). *PROBLEM-BASED LEARNING (PBL) MODEL OF RELIGIOUS ISLAMIC EDUCATION TO IMPROVE STUDENTS' CRITICAL THINKING AND LEARNING OUTCOMES OF SMA SAINS AL-QUR'AN (QURANIC SCIENCE HIGH SCHOOL) WAHID HASYIM YOGYAKARTA*. https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/8380

Alexander, B. (2001). *Youth organizing comes of age. Youth Today*. *10*(3), 16–18.

Arinda, F. D. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial SMP. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, *2*(2), 302. http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2176/1280

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*.

Dicky Candra Kurniawan, Dedi Kuswandi, A. H. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPA TENTANG SIFAT DAN PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS IV SDN MERJOSARI 5 MALANG. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, *4*(2), 119–125. http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/4185/2453

Dina Karina. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga kmia (ULTAKIM) Berbasis Kemaritiman Pada Materi Hakikat Ilmu Kimia. *Jurnal Zarah*, *7*(1), 13–16.

Eka Pramono Adi, Nyoman Sudana Degeng, W. L. Y. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pelajaran Baca Tulis Aksara Jawa dengan Sandhangan. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, *4*(2), 94. http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/4095/2449

Ervan Johan Wicaksana dkk. (2020). Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Moodle Terhadap Motivasi dan Minat Bakat Peserta didik di tengah pandemi covid-19. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran, Vol 1 no 2*, 117.

Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu, vol 5 no 4*, 2384–2394. https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237/pdf

Guay, F., et all. (2010). Intrinsic, identified,and controlled types of motivation for school subjects in young elementaryschool children. *Journal of Educational Psychology*, *Vo 80 No 4*, 711–735.

Henry Praherdhiono, Sihkabuden, S. N. handayani. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Seni Tari Jawa Timur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP Negeri 1 Karangan. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *1*(1), 63. http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/3412

Ifni Oktiani. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, *Vol 5 No 2*.

Lukman Arief Novianto, I Nyoman Sudana Degeng, A. W. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia untuk Kelas VIII SMP Wahid Hasyim Malang. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *1*(3), 257–263. http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/5770/3414

Maimunah dkk. (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Realistic Mathematics Education (RME) dengan Konteks Kemaritiman untuk Melatih Kemampuan Pemecahan masalah Matematis Peserta Didik SMA* [Universitas Maritim raja Ali Haji]. http://repositori.umrah.ac.id/1822/

Mappeasse, M. Y. (2009). Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar ProgrammableLogic Controller (PLC) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar. *JurnalMedtek*, *Vol 1 No 2*, 1–6.

Muti'atun dan Fathi Hidayah. (2023). THE IMPLEMENTATION OF DIFFERENTIATED LEARNINGIN PAI DAN BUDI PEKERTI SUBJECT AT SMPN 3 GENTENG BANYUWANGI. *ICHES: International Conferenceon Humanity Education and Social*.

Nani Widiyanti dan Yoyo Zakaria Ansori. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V di SDN Ciparay 1 Tahun ajaran 2020/2021. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2*, 222–228.

Octario Sakti Susilo, Nyoman Sudana Degeng, S. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Ipa Kelas V Sd Pokok Bahasan Organ Tubuh Manusia dan Hewan. *Edcomtech, Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *2*(2), 161–165. http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/2087/1232

Pardamean, B. &Suparyanto, T. (2014). A Systematic Approach to Improving E-Learning Implementtations in higthschools. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, *13*(3).

Phillips, R. (2005). Pedagogical, institutional and human factors influencing the widespread adoption of educational technology in higher education. *The Ascilite 2005 Conference Proceedings*, 541–549.

Pipit Puspitasari, dkk. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar mahasiswa IKIP Siliwangi. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *Vol 1 no 2*, 227.

Ridwan, V. P. C. dan M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, *vol 4 no 2*, 55.

Riono dan Fauzi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *Vol 8 no 1*, 117.

Sofwan Adiputra dan Mujiyati. (2017). Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Di Indonesia: Kajian Meta-Analisis. *Konselor*, *Vol 6 No 4*, 150. https://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor/article/view/8171

Sugiyono. (2018). *Metode Peneltian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.

Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*.

Wakhidati Nurrohmah Putri. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. *Lisania: Journal of Arabic Education and Literature*, *vol 1 no 1*, 1.