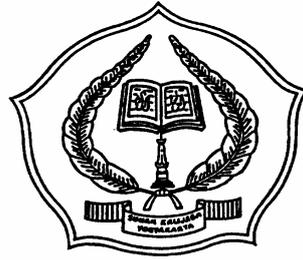


**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA
ARAB BERBASIS MULTIMEDIA**



SKRIPSI

Diajukan Pada Fakultas Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Arab (S.Pd.I)

Disusun Oleh:

MUHAMMAD FAZA ROZANI

NIM: 05420021

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2010**

ABSTRAK

Muhammad Faza Rozani, PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS MULTIMEDIA. Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Pendidikan bahasa Arab merupakan salah satu media yang digunakan untuk melakukan komunikasi, mengungkapkan ide atau gagasan, membaca, menulis, berpikir logis, rasional, sistematis, selalu mempunyai alternatif, serta dapat berpikir kreatif dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab MA kelas XI semester I berbasis multimedia

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan. Desain penelitian mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap yaitu, *analysis* (analisa), *Design* (perancangan), *Development* (produksi), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian ini adalah guru bahasa Arab MA/SMA, siswa kelas XI MAN Sabdodadi Bantul, MAN Laboratorium UIN SuKa dan MAN Pacitan yang dilibatkan dalam uji coba media pembelajaran, angket media pembelajaran untuk guru dan angket pembelajaran untuk siswa. Angket pembelajaran untuk guru terdiri atas angket pengembangan media pembelajaran, angket kriteria media pembelajaran, dan angket evaluasi media pembelajaran. Angket media pembelajaran untuk siswa terdiri atas angket evaluasi program 1 dan angket evaluasi program 2. Angket pengembangan media pembelajaran dan angket kriteria media pembelajaran berisi tentang apa saja yang sebaiknya ada dalam media pembelajaran dianalisis dengan memperhatikan kecenderungan tiap jawaban dan akan digunakan jika jawaban perlu dan sangat perlu minimal 75%. Angket evaluasi pembelajaran untuk guru dan angket pembelajaran untuk siswa dianalisis dengan memperhatikan jawaban positif minimal 75%.

Hasil penelitian pengembangan diperoleh dengan mengembangkan media pembelajaran dalam beberapa tahap. Tahap analisis menghasilkan kompetensi dasar dan indikator untuk materi kelas XI MA semester ganjil. Aspek-aspek yang seharusnya ada dalam media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia diantaranya tampilan menarik, bersifat interaktif, gambar, dll. Prinsip-prinsip desain tampilan media diantaranya kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Analisis situasi menghasilkan sekolah dan siswa yang tepat untuk uji coba yaitu MA Laboratorium UIN SuKa dan MAN Pacitan. Tahap perancangan menghasilkan alur pembelajaran materi dan garis besar isi materi kelas XI MA semester ganjil. Tahap produksi menghasilkan media pembelajaran dalam kemasan CD (*Compact Disk*). Tahap implementasi (uji coba) menghasilkan jawaban positif 75% tiap item pernyataan dalam angket kecuali item contoh soal dan evaluasi. Pada tahap evaluasi, bagian teks Arab dan animasi yang mengalami revisi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Multimedia, ADDIE, dan Materi bahasa Arab kelas XI MA semester ganjil

تجريد

محمد فآزا رزان، تنمية الوسائل في تعليم اللغة العربية بالوسائل المتعددة. كلية

التربية جامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية جوكجاكرتا، 2010.

كان تعليم اللغة العربية إحدى الوسائل للاتصال وتعبير الآراء والقراءة والكتابة

والفكر المنطقي المنظمي غير محدودة في التحرير والإبداع. يهدف هذا البحث لتنمية

الوسائل في تعليم اللغة العربية بالوسائل المتعددة على تلاميذ الصف الحادي عشر في

مدرسة الثانوية الإسلامية في نصف السنة الأولى.

وهذا البحث من البحوث التنموية بتخطيط ADDIE الذي يشمل خمسة مراحل من

تحليل و تحطيط و إنتاج و تطبيق و تقدير على ما يحيط بمعلي اللغة العربية في المدرسة

الثانوية الحكومية ومدرسة الثانوية الإسلامية وتلاميذ الصف الحادي عشر في مدرسة

الثانوية الإسلامية الحكومية بسببودادي بانتول و مدرسة "مختبرة جامعة سونان كاليجاكا"

الثانوية الإسلامية الحكومية ومدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية وهم داخلون في تجربة

وسيلة التعليم في هذا البحث و في الاستفتاء عن تعليم المعلم و الاستفتاء عن تعلم للتلاميذ.

يروي استفتاء تعليم المعلم الأسئلة عن تنمية الوسائل الدراسية ويروي استفتاء تعلم التلاميذ

الأسئلة عن معيار اختبار البرنامج الأول والبرنامج الثاني. يشتمل هذان الاستفتاءان على ما

يلزم في وسيلة التعليم والدراسية وتحلل بميول كل أجوبة بحسب 75% على الأقل ولا يبالي

ما أدنى منها. يحلل استفتاء الاختبار في استخدام الوسائل الدراسية للمعلم واستفتاء التعلم

للتلاميذ على أجوبتهم بحد أدنى 75%.

تستنتج نتيجة هذا البحث التنموي بتنمية الوسائل الدراسية على المراحل. ففي المرحلة التحليلية تستنتج كفاءة و علامة لتلاميذ الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية في نصف السنة الأولى. أما العناصر التي تلزم أن تكون في الوسائل الدراسية للغة العربية المؤسسة على

دلت نتيجة هذا البحث التنموي على الوسائل المتعددة منها الجمالة و والتفاعل والصورة وغير ذلك. أما المعايير في تخطيط صورة الوسائل فمنها البسيطة والاتحادية والشدة والتوازن. ويستنتج من تحليل الحالات على أن المدرسة والتلاميذ المناسبة بالتجربة هي مدرسة "مختبرة جامعة سونان كاليجاكا" الثانوية الإسلامية الحكومية و مدرسة مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية بفاجيتان. ويستنتج من التحليل في التخطيط عن مادة التعليم لتلاميذ الصف الحادي عشر في نصف السنة الأولى. ويستنتج في مرحلة الانتاج احتياج القرص المضغوط في التعليم. وفي مرحلة التجربة يدل على التقدير 75% في كل أجوبة سوى الاحتبار. وفي مرحلة التقويم يدل على احتياج التحسين في النصوص العربية والانعاش.

الكلمات الدليّة: الوسائل الدراسية، الوسائل المتعددة، ADDIE، مادة درس اللغة

العربية لصف الحادي عشر في نصف السنة الأولى.

HALAMAN MOTTO

Masa depan takkan pernah ada tanpa adanya hari ini.....

Masa depan bukanlah masa yang akan datang melainkan hari ini.....

*Berpikir dan bertindak untuk masa sekarang.....
karena masa depan adalah hasil dari hari ini.*

*Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan
(Alam Nasyroh: 6)*

PERSEMBAHAN

Skripsi ini

Kupersembahkan

Khusus untuk

Almamaterku Tercinta

Jurusan Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Tarbiyah

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين أشهد أن لا إله إلا الله وأشهد أن محمدا رسول الله اللهم صل وسلم

على سيدنا محمد وعلى آله وأصحابه أجمعين أما بعد

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan pertolonganNya. Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan kontribusi moril maupun materiil, demi penyelesaian skripsi ini, diantaranya adalah:

1. Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Prof. Dr. H. Nizar Ali, M.Ag, selaku pembimbing skripsi.
4. Bapak Abdul Munip M.Ag, selaku penasehat akademik.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Kepala Sekolah beserta para Guru, semua Siswa di MAN Sabdodadi, MAN Lab. UIN Yk dan MAN Pacitan
7. Bapak Ibu di rumah, atas semua harapan dan doa, semoga anakmu ini kelak jadi orang yang bisa bermanfaat bagi yang lainnya.

8. Kakak dan Adik-adikku tersayang yang selalu membawa suasana damai dan bahagia.
9. Semua teman PBA 2, yang selalu bikin suasana "Ceria"
10. Segenap teman-teman IMMP yang selalu tulus dan ikhlas dalam berkarya, bercita dan bersahabat demi Pacitan tercinta.
11. Teman-teman di PMII, Al Mizan dan anak kos yang ikut mewarnai kebersamaan kita.
12. Semua orang yang telah menjadi teman dalam perjalanan hidup ini.

Yogyakarta, 25 Januari 2010

Penyusun

Muhammad Faza Rozani
NIM 05420021

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAKSI.....	v
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah dan Rumusan Masalah	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
E. Telaah Pustaka	10
F. Landasan Teori	11
G. Metode Penelitian	35
1. Manfaat Penelitian	35
2. Subyek Penelitian	36
3. Instrumen Penelitian.....	36
4. Teknik Pengumpulan Data.....	40
5. Teknik Analisis Data.....	41

BAB II : MODEL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Desain Penelitian	43
----------------------------	----

BAB III : HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan.....	46
B. Pembahasan.....	46

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan	72
B. Saran-saran.....	75

DAFTAR PUSTAKA	76
----------------------	----

LAMPIRAN-LAMPIRAN	80
-------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel I.	Kompetensi Dasar dan Indikator.....	15
Tabel II.	Pilihan Warna Kombinasi.....	26
Tabel III.	Kompetensi Dasar dan Indikator untuk Materi Kelas XI, semester ganjil.....	47
Tabel IV.	Persentase Jawaban Angket Pengembangan Media pembelajaran oleh Guru pada item 10.....	52
Tabel V.	Persentase Jawaban Angket Kriteria Media Pembelajaran Oleh Guru	53
Tabel VI.	Garis Besar Isi/materi.....	59
Tabel VII.	Persentase angket evaluasi media pembelajaran untuk guru	66
Tabel VII.	Persentase Jawaban Angket Evaluasi Program I	68
Tabel VIII.	Persentase Jawaban Angket Evaluasi Program II	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.	Lingkungan Macromedia Flash 8.....	28
Gambar II.	<i>Flowchart</i> Media Pembelajaran.....	58
Gambar III.	Desain tampilan Media pembelajaran.....	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pendidikan memang selalu ada hal yang selalu menarik untuk dipelajari dan dikembangkan. Hal ini dikarenakan pendidikan memegang kunci utama dalam penentuan tinggi rendahnya mutu sumber daya manusia. Lagipula, selalu ada perkembangan yang berarti dalam pendidikan, baik dari segi kurikulum, metode, media, juga perkembangan fisiknya. Ini semua dilakukan karena kesadaran-kesadaran baru yang muncul seiring dengan berjalanya waktu. Setiap fase ada persaingan ketat, dan untuk ikut dalam bursa persaingan tersebut seseorang harus memenuhi standar minimum yang telah ditentukan. Disinilah tugas pendidikan yang sesungguhnya, yakni untuk menyiapkan SDM yang mampu bersaing di era globalisasi.

Pendidikan bahasa asing mempunyai posisi yang sangat penting dalam masyarakat modern. Karena dengan menguasai bahasa asing, seseorang mampu melakukan komunikasi, mengungkapkan ide atau gagasan, membaca, menulis, berpikir logis, rasional, sistematis, selalu mempunyai alternatif, serta dapat berpikir kreatif dan inovatif. Bahasa Arab telah menjadi salah satu mata pelajaran yang menempati posisi yang penting dalam dunia pendidikan di Indonesia, hal ini dapat dilihat dari institusi penyelenggara pendidikan yang mengajarkan bahasa Arab sejajar dengan mata pelajaran yang lain.¹

Slameto menyatakan bahwa ada tiga faktor dari individu siswa yang dapat mempengaruhi belajarnya terdiri dari faktor jasmaniyah, faktor psikologi, dan faktor kelelahan. Faktor jasmaniyah terdiri dari faktor kesehatan dan cacat tubuh. Faktor psikologi

¹ H.M Abdul Hamid dkk, *Pembelajaran bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media)*, (Malang: UIN-Malang Press, 2008), hlm, 158.

meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Faktor kelelahan meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.² Untuk itu, dibutuhkan metodologi pengajaran yang jitu supaya siswa merasa mudah dan senang dalam mempelajari bahasa Arab.

Ahmad Fuad Effendy dalam bukunya “Metodologi Pengajaran Bahasa Arab” menawarkan solusi untuk mempermudah siswa dalam mempelajari bahasa Arab. Salah satunya adalah menciptakan lingkungan bahasa Arab dengan lingkungan pandang dan dengar (audiovisual) yang dalam hal ini dapat diciptakan dengan memanfaatkan teknologi informasi.³ Melihat pendapat diatas, bahwasanya untuk mempermudah siswa dalam mempelajari bahasa Arab salah satunya adalah dengan menggunakan Media Pembelajaran. Media Pembelajaran juga merupakan wahana informasi yang bertujuan terjadinya proses belajar pada diri siswa sehingga akan terjadi perubahan perilaku, baik berupa kognitif, afektif, maupun psikomotor.⁴

Secara umum media pengajaran bahasa dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis (Al Fauzan,dkk.:2002), yaitu; (1) media perangkat (*al ajhizah*) yang terbagi menjadi 2 kategori.Pertama: perangkat teknis seperti radio,tape,proyektor dll. Kedua: Perangkat elektronik seperti Komputer, (2) media materi pembelajaran(*al mawad al ta’limiyah al ta’allumiya*), dan (3) kegiatan penunjang pembelajaran (*al nasyathath al ta’limiyah*).

Komputer merupakan suatu mesin yang selalu mengalami perkembangan pesat sudah banyak dimanfaatkan dalam ilmu pengetahuan. Tetapi dalam bidang pemanfaatannya belum maksimal. Banyak sekolah yang memiliki fasilitas komputer digunakan atau dimanfaatkan hanya untuk mempelajari bidang komputer saja. Padahal komputer dapat dimanfaatkan di

² Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 2003), hlm. 56.

³ Ahmad Fuad Effendi, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat, 2005), hlm. 170.

⁴ H. M Abdul Hamid dkk, *Pembelajaran.....*hlm. 1.

bidang yang lain. Komputer yang memakai software multimedia misalnya, dapat menggabungkan teks, suara, grafik, dan animasi sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang pada akhirnya diharapkan minat siswa meningkat dan siswa dapat memahami materi dengan baik. Salah satu peran komputer dalam pembelajaran adalah sebagai pembantu dalam belajar, atau disebut dengan CAI (*Computer Assisted Instruction*). Pemanfaatannya meliputi penjelasan atau penyajian informasi materi pelajaran, latihan, simulasi, dan game (permainan). CAI mendukung pembelajaran tetapi ia bukanlah penyampai materi utama materi pelajaran.⁵ Dalam pembelajaran yang dibantu dengan komputer (CAI) siswa berinteraksi secara langsung dengan komputer yang menyimpan materi pelajaran.⁶

Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar, dan 5% lagi dengan indera yang lainya (pernyataan Bough yang dikutip Achsin).⁷ Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Teknologi Research (CTR)* menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.⁸ Komputer dengan peripheal yang lengkap dan didukung software yang relevan dapat berperan sebagai multimedia yang memungkinkan siswa yang menggunakannya berinteraksi secara aktif dalam proses belajar dengan CAI. Kelebihan media komputer adalah menarik indera dan menarik minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan.

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 96.

⁶ John D. Lateharu, *Media Pembelajaran dalam proses Belajar Mengajar Masa Kini*, (Ujung Pandang: Penerbit IKIP Ujung Pandang, 1993), hlm.118.

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.....*, hlm. 10.

⁸ Muhammad Suyanto, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2003), hlm. 23.

Dalam pembelajaran materi bahasa Arab, penggunaan media yang menggunakan software multimedia dapat membantu siswa memahami konsep-konsep materi pelajaran. Selain itu, dalam software multimedia disajikan beberapa pemecahan masalah dari soal, serta latihan-latihan soal dari materi yang ada. Pada software multimedia ini, siswa juga dapat memilih sendiri materi yang akan mereka pelajari. Dengan demikian siswa dapat belajar sesuai dengan keinginan dan kemampuannya masing-masing,. Media ini juga dilengkapi dengan gambar, animasi, serta musik sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa senang dalam belajar.

Dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab, telah banyak program pengajaran yang dikemas dalam bentuk CD, misalnya: *Al-Qamus al-mushowwar* , *Bustan Ar-Raudloh*, *Juha* , *Jism al-Insan*, *Hadiqah al-Arqam*, *Masrahiyah al-Huruf al-Arabiyah*, *Ta'lim al-Lughah al-Arabiyah*, *'Alam al-Tajarub*, *Jazirah al-Barka:n*, *Mausuah al-Musabaqah wa al-Algha*: (Kholisin, 2002). Ada juga *Learn Arabic*, *Arabic tool* dan masih banyak lagi. Tapi dari semua media pembelajaran diatas, penulis belum menemukan media yang fokus membahas pada materi yang diajarkan pada Madrasah Aliyah.

Macromedia Flash merupakan salah satu program yang populer dan ramah dengan pengguna (*user frendly*), sehingga pengguna merasa betah dalam mengoperasikan program tersebut.⁹ Macromedia Flas adalah program untuk menggambar grafis dan animasi yang dipasang pada website¹⁰. Animasi merupakan susunan gambar mati (*grafik statis*) yang dibuat efek sehingga seolah-olah tampak bergerak¹¹. Beberapa pertimbangan digunakan Macromedia Flash adalah karena software ini ini berbasis vector sehingga mempunyai ukuran file yang kecil, dan mempunyai interaktifitas versi terbaru dari Macromedia Flas 8

⁹ Santosa, *Interaksi Manusia dan Komputer teori dan praktek*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1997), hlm. 1.

¹⁰ Dhani Yudiantoro, *Panduan lengkap Macromedia Flash MX* (Yogyakarta: Andi Offset, 2003), hlm, 3.

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.....*, hlm.4.

sebagai penyempurna bagi Flas versi-versi sebelumnya, yang tentu fitur-fiturnya lebih lengkap.

Macromedia Flash adalah software yang dipakai oleh designer web, karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, teks, animasi dan suara. Program ini merupakan sebuah program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi vector dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk membuat satu situs web yang interaktif, menarik dan dinamis.¹² Keunggulan program ini dibanding dengan program yang lain yang sejenis, antara lain adalah dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain, Dapat membuat perubahan tranparasi warna dalam movie, membuat perubahan animasi dari suatu bentuk ke bentuk yang lain, dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan, dan dapat dikonversi dan dipublikasi (publish) ke dalam beberapa tipe (diantaranya adalah, *.swf, html, .gif, .jpg, .png, .exe, .Mov*).¹³ Selain itu, dengan program ini dapat dibuat animasi-animasi yang lengkap sehingga materi bahasa arab bisa dibuat animasi yang menarik dan interaktif.

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan fenomena-fenomena yang terdapat disalah satu Madrasah Aliyah Negeri di Bantul yaitu MAN Sabdodadi Bantul Yogyakarta. MAN tersebut merupakan salah satu sekolah yang cukup digemari, serta mempunyai siswa-siswi yang cukup banyak yang ditandai dengan mempunyai beberapa ruang kelas. Selain itu sekolah ini juga didukung dengan fasilitas-fasilitas yang memadai, salah satu diantaranya adalah memiliki Laboratorium Komputer. Akan tetapi fasilitas-fasilitas yang telah dimiliki tersebut belum begitu optimal dalam penggunaannya khususnya untuk pelajaran Bahasa Arab.

¹² Nur Hadi, *Tutorial Komputer Multimedia*, (Yogyakarta: Laboratorium Komputer FMIPA UNY 2004), hlm, 1.

¹³ Tim divisi Penelitian dan Pengembangan Madcoms, *Mahir dalam 7 hari Macromedia Flash MX 2004*(Yogyakarta: Andi Offset, 2005), hlm. 1.

Berdasarkan diskusi dengan guru bahasa Arab di MAN tersebut juga dijumpai permasalahan pembelajaran yang sering muncul, antara lain: rendahnya minat belajar siswa, kurangnya daya abstrak siswa, belum nampaknya sikap kritis sistematis, logis dan kreatif, serta kerjasama yang belum efektif. Rendahnya minat belajar siswa nampak dalam pembelajaran kelas, bahwa siswa terkesan tidak tertarik dengan bahasa Arab. Siswa beranggapan bahwa bahasa Arab adalah pelajaran sulit dan siswa sering tidak mengetahui materi pelajaran yang dipelajarinya¹⁴.

Kompleksnya permasalahan yang dihadapi guru, menuntut guru untuk melakukan sebuah usaha perbaikan atau untuk mengatasi permasalahan tersebut. Menurut Paul Suparno agar siswa dapat terlihat aktif dalam pembelajaran diperlukan pembiasaan¹⁵.

Pendekatan dengan menggunakan Multimedia ini diharapkan mampu meningkatkan kembali minat belajar siswa sehingga diharapkan akan dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif.

Dengan latar belakang masalah diatas maka penulis membuat skripsi ini dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran bahasa Arab Berbasis Multimedia"** Media pembelajaran ini menjadi menarik ketika yang ditawarkan adalah media pembelajaran bahasa Arab berbasis Multimedia, karena melihat masih minimnya media pembelajaran bahasa arab berbasis Multimedia. Dan diharapkan dengan pengembangan software pembelajaran ini dapat memotivasi guru meningkatkan kreatifitas dalam mengembangkan media pembelajaran, serta membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari bahasa arab.

¹⁴ Umi Adibah, Guru bahasa Arab MAN Sabdodadi Bantul Yogyakarta, Wawancara pribadi, Yogyakarta, 20 Agustus 2008

¹⁵ Paul Suparno, *Reformasi Pendidikan Sebuah Rekomendasi*, (Yogyakarta: Kanisius, 2001), hlm 42.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- Mata pelajaran bahasa Arab masih merupakan mata pelajaran yang cenderung kurang menarik dan sukar bagi siswa.
- Penggunaan komputer untuk keperluan proses pembelajaran masih terbatas.
- Pengembangan media pembelajaran sudah banyak dilakukan namun belum ada yang membahas materi yang diajarkan.

C. Pembatasan dan Rumusan Masalah

Seiring dengan kemampuan penulis yang sangat terbatas, dan untuk mendapatkan informasi materi serta agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan maka dilakukan pembatasan masalah pada pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia untuk MA kelas XI semester ganjil pokok bahasan:

التركيب	الموضوع	الدرس
أن وافعل	الوضوء	الأول
الفعل والمفعول به	أساس الاسلام	الثانى
النعته والعطف بالواو	من حكم الصلاة	الثالث
الإضافة	صوم رمضان	الرابع

Berdasarkan latar belakang pemilihan judul diatas, maka yang menjadi permasalahan di dalam skripsi ini adalah adalah “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis Multimedia dengan menggunakan software Macromedia Flas 8 dalam pembelajaran Bahasa Arab MA kelas XI semester ganjil?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Arab MA kelas XI pokok bahasan semester ganjil berbasis multimedia.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- Memberikan semangat kepada siswa dalam mempelajari bahasa Arab, khususnya materi kelas XI semester ganjil, dan diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- Membantu proses pembelajaran dan motivasi bagi pengembangan atau penelitian, sehingga para pengguna CD ini tertarik untuk belajar bahasa Arab lebih mendalam lagi bahkan diharapkan dapat merancang tutorial lain yang sejenisnya.
- Memberikan sumbangan pemikiran khususnya Bahasa Arab pokok bahasan semester ganjil dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia.

E. Telaah Pustaka

Penelitian Nurhayati Nufus yang berjudul "*Rancang Bangun Materi Fisika Pokok Bahasan Tata surya dengan Menggunakan Macromedia Flash MX*", merupakan penulisan yang menghasilkan produk berupa software pembelajaran materi fisika pokok bahasan Tata Surya dengan menggunakan Macromedia Flash MX. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, hasil uji coba media pembelajaran kepada guru diperoleh jawaban 100 % guru menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut sudah layak untuk diujicobakan kepada siswa. Sedangkan hasil uji coba kepada siswa, diperoleh jawaban sebanyak 85,5 % siswa menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut sudah layak diimplementasikan atau sudah dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah.

Penelitian Khoerun Nisa' yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pokok Bahasan Pertidaksamaan berbasis multimedia*", merupakan penulisan

yang menghasilkan media pembelajaran matematika untuk materi pertidaksamaan dengan menggunakan Macromedia Flash MX 2004 yang memuat aspek-aspek edutainment. Media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan minat prestasi siswa. Hasil uji coba kepada siswa diperoleh 76,92% siswa menjadi lebih berminat untuk belajar matematika. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh bahwa rata-rata skor tes kemampuan akhir lebih tinggi dari pada skor tes kemampuan pertama. Jadi, media pembelajaran tersebut mampu meningkatkan prestasi belajar matematika khususnya untuk materi pertidaksamaan.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang relevan diatas, penelitian yang akan dilakukan penulis memiliki perbedaan dengan hasil penelitian sebelumnya. Perbedaan yang pertama adalah materi pelajarannya, yaitu materi Pelajaran bahasa Arab semester ganjil kelas XI MA yang disajikan mudah dipahami siswa sehingga siswa tidak merasa bosan dalam menggunakan media pembelajaran. Kedua, media pembelajaran dibuat menarik. Ketiga, dalam media pembelajaran terdapat Evaluasi berisi soal-soal yang dibuat sedemikian rupa yang berguna memperjelas dan membantu siswa dalam memahami materi semester ganjil kelas XI MA.

F. Landasan Teori

1. Bahasa dan bahasa Arab

Manusia sebagai makhluk sosial tidak mungkin hidup sendiri dalam arti luas. Ia memerlukan bantuan orang lain. Itulah sebabnya manusia senantiasa hidup berkelompok, berkerjasama, dan berinteraksi diantara sesamanya. Interaksi merupakan perwujudan naluri tiap orang untuk memenuhi kebutuhannya. Salah satu cara memenuhi kebutuhan adalah bekerjasama dan bergaul tukar menukar informasi dan pengalaman. Untuk menyatakan isi

gagasan atau hatinya, manusia mutlak memerlukan alat pengungkap yang sempurna. Alat itu adalah bahasa.¹⁶

Bahasa merupakan alat utama untuk berkomunikasi dalam kehidupan manusia, baik secara individual maupun sosial. Bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan isi gagasan batin kepada orang lain. Secara kolektif –sosial bahasa merupakan alat berinteraksi dengan sesamanya.¹⁷

Secara umum, bahasa adalah pernyataan perasaan jiwa dengan kata yang dilisankan atau ditulis.¹⁸ Seseorang dikatakan cukup menguasai suatu bahasa ketika ia mampu menggunakan bahasa tersebut dalam berkomunikasi, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Penguasaan bahasa itu sendiri menurut Ngalim Purwanto dan Djeniah Alim ada dua macam: yaitu penguasaan bahasa pasif dan penguasaan bahasa aktif. Bahasa pasif adalah apabila seseorang mengerti maksud dari perkataan atau tulisan orang lain, baik melalui bacaan yang ia baca atau melalui pendengaran. Sedangkan bahasa aktif adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan dengan isi hatinya baik melalui tulisan atau dengan perkataan langsung kepada orang lain.¹⁹

Istilah “bahasa” yang dalam bahasa arab dikenal dengan (lughotun) لغة atau dalam bahasa Inggris sama dengan “Language” hanyalah merupakan seperangkat sistem lambang-lambang berupa bunyi yang digunakan oleh segolongan masyarakat tertentu untuk berkomunikasi dan berinteraksi.²⁰

Secara umum bahasa juga sering didefinisikan sebagai berikut:

¹⁶ Suwarna Pringgawidigda, *Strategi Penguasaan berbahasa*(Yogyakarta: Adicita, 2002), hlm.4.

¹⁷ *Ibid.* hlm. 4.

¹⁸ M. Ngalim Purwanto dan Djeniah Alim, *Metodologi Pengajaran bahasa Indonesia* (Jakarta: Rosdakarya, 1997), hlm.19.

¹⁹ *Ibid.*, hlm. 19

²⁰ A. Akrom Malibary, dkk. *Pedoman Pengajaran bahasa Arab pada Pendidikan Tinggi Agama Islam IAIN* (Yogyakarta: DepAg RI, 1976), hlm.19.

- Bahasa adalah perkataan-perkataan yang diucapkan atau yang ditulis.
- Bahasa adalah alat komunikasi bagi manusia.
- Bahasa adalah kata benda, kata kerja, kalimat-kalimat, ungkapan-ungkapan dan sebagainya yang kita pelajari.
- Dan bahasa adalah kumpulan kaidah-kaidah (pengaturan-pengaturan).²¹

2. Pembelajaran Bahasa Arab

Kata pembelajaran biasanya dikaitkan dengan istilah proses belajar mengajar. Kata belajar mempunyai arti: berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu; berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.²² Sedangkan kata pembelajaran dalam kamus besar bahasa Indonesia mengandung arti: proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar(perbuatan mempelajari).²³

Bahasa adalah suatu alat yang dipergunakan oleh manusia untuk mengadakan komunikasi antara satu dengan lainnya. Jadi bahasa adalah suatu ungkapan manusia tentang segala sesuatu yang terkandung dalam pikirannya. Bahasa erat sekali hubungannya dengan masyarakat bahasa itu sendiri, dalam hal pertumbuhan dan perkembangannya.²⁴

Bahasa Arab (Arab: اللغة العربية ditransliterasikan sebagai *al-lughah al-'Arabiyah*), atau secara mudahnya Arab(Arab): عربى ditransliterasikan sebagai *'Arabi*), adalah sebuah bahasa semitik terbesar yang muncul dari daerah yang sekarang termasuk wilayah negara Arab Saudi.²⁵ Bahasa ini banyak dipertuturkan di Negara Arab dan merupakan bahasa utama agama islam.

²¹ *Ibid.* hlm. 19.

²² Drs. Kamisa, *Kamus lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya, Kartika, 1997), Hlm. 19.

²³ *Ibid.* hlm.19.

²⁴ Umar Asasudin Sokah Dip. TEFL, *Problematika Pengajaran bahasa Arab dan Inggris*, Yogyakarta: Nur Cahaya. 1982.Hlm. 5.

²⁵ Amir F, Hidayat, *Ensiklopedi bahasa-bahasa dunia dan peristilahan dalam bahasa*. (Bandung, Pustaka Grafika, 2006). hlm.29.

3. Pembelajaran Bahasa Arab MA

Menurut Piaget, proses belajar disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif anak, yaitu tahap sensorimotor (usia: 1,5-2 tahun), tahap operasional (usia: 2/3-7/8), tahap operasional konkret (usia: 7/8-12/14), dan tahap operasional formal (usia: 14 tahun atau lebih). Secara umum, semakin tinggi kognitif seseorang semakin teratur dan juga semakin abstrak cara berpikirnya.²⁶

Dari uraian diatas, siswa MA yang usianya sekitar antara 16-18 tahun sudah berada pada tahap operasional formal. Pada periode ini siswa dapat menggunakan operasi-operasi yang lebih kompleks dan mempunyai kemampuan untuk berpikir abstraks.²⁷ Meskipun demikian, menurut Rusgianto pada kenyataannya siswa MA belum sepenuhnya dapat berpikir secara abstrak. Untuk mempelajari materi-materi bahasa Arab masih diperlukan media sebagai alat bantu.²⁸

Materi pelajaran bahasa Arab MA kelas XI semester ganjil adalah seperti yang telah disebutkan diatas. Berikut ini kompetensi dasar dan indikator-indikator yang tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).²⁹

Tabel 1.

Kompetensi Dasar dan Indikator untuk Materi Kelas XI, semester ganjil.

Kompetensi Dasar	Indikator
Membaca, memahami, berbicara dan menulis dalam insya muwajjah tentang :	-Membaca bahan materi dengan Lafal dan intonasi yang baik dan benar Menjawab pertanyaan/latihan tentang

²⁶ Hujar AH. Sanaky, *Psikologi Belajar*....., hlm.20.

²⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, hlm.74.

²⁸ Sri Wahyuningsih, *Pengembangan Media Pembelajaran*....., hlm.10.

²⁹ Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), MAN Sabdodadi Bantul Yogyakarta

<p>بطل المسلم شاب, أساس الإسلام من حكام الصلاة, صوم رمضان dengan 75 mufrodat baru dan struktur kalimat yang mengandung:</p> <p>النعته, والمفعول به الفاعل, والفعل أن لإضافة أ, بالواو والعطف</p>	<p>kandungan materi dengan baik dan benar</p> <ul style="list-style-type: none"> -Menggunakan mufrodat dengan tepat dalam kalimat-kalimat yang disediakan - Mengurutkan beberapa ungkapan sesuai dengan kandungan materi - Menerjemahkan kalimat-kalimat yang mengandung struktur kalimat dalam materi - Mengucapkan materi dengan lafal dan intonasi yang baik dan benar - Menyusun kata-kata acak menjadi kalimat sempurna. - Menyusun kalimat yang mengandung struktur kalimat dalam materi
--	--

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah; perantara atau 'pengantar'. Dalam bahasa arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan³⁰. Media pengajaran juga bisa dikatakan (الإيضاح وسائل) *wasail al idlah* atau menurut istilah Abdul Halim dalam

³⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), p.3.

bukunya *al-Muwajjih al-Fanni li Mudarrisi al-Lughah al-'Arabiyah* (التوضيحية) وسائل *al-wasail al-taudliyah*³¹ dan beberapa kalangan yang menyebutnya dengan (والبصرية سمعية المعينات) *al-Mu'ayyanat al-sami'iyah al-bashariyyah*, yaitu alat pandang dengar. Mengenai makna media secara substansi, ada banyak sekali pendapat meskipun pemaknaan tersebut secara substansi mempunyai kesamaan makna. Ada beberapa definisi media menurut beberapa ahli, antara lain:

Menurut pandangan Gagne (1970); ” media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

NEA (*National Education Assosiation*) memaknai media sebagai bentuk-bentuk komunikasi, baik dalam media cetak maupun audio visual. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar ataupun dibaca.

Drs. Oemar Hamalik mengungkapkan bahwa media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan untuk lebih mengefektifkan kembali komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah.

Dari berbagai definisi diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dirasakan oleh indera yang berfungsi sebagai alat dalam proses komunikasi maupun pembelajaran.

b. Macam-macam Media Pembelajaran Bahasa Arab

Dalam memilih media dalam pembelajaran bahasa Arab memang mempunyai tingkat kerumitan tersendiri, untuk itu pendidik dituntut untuk benar-benar cermat dan jeli dalam memilih media yang tepat. Ada beberapa media yang dapat dipraktikkan dalam pembelajaran

³¹ Abdul Halim Ibrahim, *al-Muwajjih al-Fanni li Mudarrisi al-Lughah al-'Arabiyah*, (Kairo: Dar al-Ma'arif, 1968), p.423.

bahasa Arab, mengingat terbatasnya referensi dan pengetahuan, penulis hanya akan mengungkapkan sebagian saja.

1. Dr. Alim Ibrahim berpendapat bahwa media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab meliputi benda-benda aslinya, bentuk riil sebuah patung ataupun mainan, gambar, peta, chart, papan tulis, kartu,, kaset dan tape recorder.

2. Menurut Hubbard, media yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah: papan tulis, realita, flas card, gambar, wall carts, tape recorder dan overhead projector.

3. Surakhmad berpendapat, media ditinjau dari tingkatan pengalaman peserta didik dapat dibagi menjadi tiga:

a) Media yang berbentuk benda riil yang dipakai manusia dalam kehidupan sehari-hari.

b) Replika atau benda pengganti, merupakan bentuk tiruan dari benda yang sebenarnya.

c) Bahasa, baik lisan maupun tulisan.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad, beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.³²

1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

2) Media Pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antar

³² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.....*, hlm. 26.

siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

3) Media Pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

4) Media Pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

5. Komputer di Bidang Pendidikan

Dewasa ini komputer memiliki fungsi dalam bidang pendidikan. Komputer berperan sebagai manager dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer-Managed Instruction (CMI). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer-Assited Instruction (CAI)*.³³

Format penyajian pesan dan informasi dalam CAI terdiri atas :³⁴

a. *Tutorial* (Penjelasan)

Program pembelajaran tutorial dengan bantuan komputer meniru sistem tutor yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi atau pesan berupa suatu konsep disajikan dilayar komputer dengan teks, gambar, atau grafik.

b. *Drills and Practice* (Latihan)

Latihan untuk mempermahirn kemampuan atau memperkuat penguasaan konsep dapat dilakukan dengan menggunakan metode drill and practice. Komputer menyiapkan setiap soal atau pertanyaan yang serupa dengan yang biasa ditemukan dibuku.

c. *Simulation*(Simulasi)

³³ *Ibid.*, hlm 96

³⁴ *Ibid.*, hlm.158

Program simulasi dengan bantuan computer memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan. Dengan simulasi, lingkungan pekerjaan yang kompleks dapat ditata hingga menyerupai dunia nyata.

d. *Game* (Permainan)

Program permainan yang dirancang dengan baik dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pengetahuan dan ketrampilanya.

Sebagaimana media lain, komputer memiliki kelebihan dan kekurangan.

6. Multimedia Pembelajaran

Secara sederhana multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media. Sedangkan arti multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran.³⁵

Menurut Umar hamalik, multimedia adalah seperangkat media yang merupakan kombinasi dari media yang relevan dalam hubunganya dengan tujuan-tujuan instruksional.³⁶

Menurut Lee, dkk., multimedia berisi beberapa tipe media seperti graphics, teks, suara, dan animasi, yang digunakan untuk menyampaikan informasi.³⁷ Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video.³⁸

Menurut Emha Taufiq Luifi, multimedia dalam pembelajaran digunakan sebagai alat, kaidah, dan pendekatan yang digunakan untuk membuat komunikasi diantara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Dalam hal ini, multimedia digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan materi kepada siswa. Multimedia digunakan guru sebagai media pendidikan

³⁵ *Ibid*, hlm.171.

³⁶ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan.....* hlm.187.

³⁷ Sari Wahyuningsih, *Pengembangan Media Pembelajaran,,,,,*hlm.291.

³⁸ Muhammad Suyanto, *Multimedia Alat Untuk meningkatkan Keunggulan bersaing*, hlm.21.

untuk mendapatkan kemudahan serta hasil yang lebih berkesan dalam penyampaian materi kepada siswa.³⁹

7. Model-Model Pengembangan Media Pembelajaran

Diperlukan berbagai cara untuk menghasilkan media pembelajaran yang baik. Salah satu upaya yang dapat agar diperoleh media pembelajaran yang baik adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat dipilih dan diikuti. Beberapa model pengembangan media pembelajaran antara lain:

- a) Model pengembangan Prata dan Lopes.⁴⁰

Model pengembangan Prata & Lopes terdiri dari 9 tahap yaitu:

(a). Analisis keberlangsungan, (b). Analisis kebutuhan, (c). Desain Pembelajaran, (d). Desain detail komponen, (e). Produksi komponen, (f). Penyatuan komponen, (g). pemasangan *prototipe* dan tes, (h). Implementasi akhir dan kesimpulan, (i). pemeliharaan.

- b) Model Pengembangan Luther.⁴¹

Model Pengembangan Luther terdiri dari 6 tahap yaitu:(a). *Concept*, (b). Desain, (c). *Material collecting*, (d). *Assembly*, (e). *Testing*, (f). *Distribution*.

- c) Model Pengembangan media menurut Arief. S Sadiman.⁴²

Model Pengembangan media menurut Arief. S Sadiman terdiri dari 11 tahap, yaitu: (a). Identifikasi kebutuhan, (b). Perumusan tujuan, (c). Perumusan butir-butir materi, (d). Perumusan alat pengukur keberhasilan, (e). Penulisan naskah media, (f). Tes/uji coba, (j). Revisi, (k). Program final.

- d) Model Pengembangan ADDIE

Model Pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu:

³⁹ Sari Wahyuningsih, *Pengembangan Media Pembelajaran*,,,,,,hlm.16.

⁴⁰ *Ibid*, hlm. 17-18.

⁴¹ *Ibid*, hlm. 17-18.

⁴² Arief. S. Sadiman, *Media Pendidikan*....., hlm.

1) *Analysis* (analisa)

Tahap analisa terdiri dari beberapa kegiatan. Analisis kurikulum , yakni pengkajian dan pembahasan tentang kompetensi yang akan terkandung dalam kurikulum (bedah kurikulum). Selain itu analisis tentang *learner characteristic* (karakteristik siswa), dan analisis tentang setting (dimana media tersebut dimanfaatkan).

2) *Design* (perancangan)

Tahap perancangan terdiri dari kegiatan penyusunan kerangka struktur isi program dan penyusunan garis-garis besar isi program media (GBIPM).

3) *Developmen* (produksi)

Tahap produksi terdiri dari kegiatan pembuatan animasi, penyusunan teks, dan sebagainya. Dilanjutkan dengan proses pemrograman dengan *authoring tools*, pengemasan/*formatting*, pengkajian.

4) *Implementation* (produksi)

Tahap implementasi terdiri dari kegiatan uji coba pemanfaatan dan penyempurnaan atau revisi serta pengadaan.

5) *Evaluation* (evaluasi)

Tahap evaluasi yaitu kegiatan penilaian.

Dari berbagai model pengembangan media pembelajaran diatas, model yang paling umum dipakai adalah model pengembangan ADDIE karena prosedurnya yang lengkap dan sederhana.

8. Desain Tampilan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi berbagai kriteria. Beberapa diantaranya adalah menarik dan benar-benar mampu membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya.

Dalam media pembelajaran berbasis komputer, visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa merupakan bagian yang sangat penting. Penataan elemen-elemen visual harus dapat menampilkan visual yang dapat dimengerti, terang/dapat dibaca, dan dapat menarik perhatian sehingga mampu menyampaikan pesan yang diinginkan oleh penggunanya. Dalam proses penataan ini harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu, antara lain:⁴³

a. Kesederhanaan

Secara umum kesederhanaan mengacu pada banyaknya elemen yang terkandung dalam suatu visual. Elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan secara visual. Pesan atau informasi yang panjang atau rumit harus dibagi-bagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami. Demikian pula banyaknya teks untuk menyertai bahan visual harus dibatasi (misalnya antar 15 sampai 20 kata). Kata-kata harus memiliki huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam satu tampilan ataupun serangkaian tampilan visual. Kalimat-kalimatnya juga harus ringkas tetapi padat, dan mudah dimengerti.

b. Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan bentuk yang utuh, menyatu byang dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

c. Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhan mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat

⁴³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.....*, hlm.107

perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

d. Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.

Unsur –unsur visual yang selanjutnya perlu dipertimbangkan antara lain:⁴⁴

1) Bentuk

Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.

2) Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.

3) Warna

Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. Disamping itu, warna dapat mempertinggi tingkat realistik (nyata) obyek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan dan menciptakan respon emosional tertentu. Beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan ketika menggunakan warna yaitu:

- a) Banyaknya warna yang dipergunakan untuk penyajian visual maksimum 5 corak.
- b) Warna yang terang dan kuat digunakan untuk menarik perhatian.
- c) Warna-warna panas (warm colors) seperti merah, oranye dan kuning digunakan untuk mengenali aksi, seperti kebutuhan untuk memberikan respon.

⁴⁴ *Ibid*, hlm.111.

- d) Warna kalem (cool colors) seperti hijau, biru, dan violet digunakan untuk menunjukkan keadaan tetap (status quo) atau latar belakang informasi,
- e) Perubahan warna (sebagaimana penambahan intensitas warna) digunakan untuk menunjukkan perubahan progresif dalam nilai atau tahapan-tahapan sekuen.

Tabel 2 dibawah ini memaparkan tentang pilihan warna kombinasi yang baik dan yang buruk untuk visual dalam kaitanya dengan latar belakang.⁴⁵

Tabel 2.

Pilihan Warna Kombinasi

No	Best Color	Background	Worst Color
	Lines, text, design areas		Lines, text, design areas
1	Yellow, white, black	Red	Magenta, cyan, blue, green
2	Red, blue, black	Orange	Yellow, white
3	Red, blue, red	Yellow	White, cyan
4	Black, blue, red	Green	Cyan, magenta, yellow
5	White, yellow, cyan	Blue	Green, black
6	Blue, black, red	Cyan	Green, yellow, white
7	Black, white, yellow, blue	Magenta	Green, red, cyan
8	White, yellow	Black	Blue, red, magenta
9	Blue, black, red	White	Yellow, cyan

(sumber: Tommy Suprpto, 2004)

⁴⁵ Sari wahyuningsih, *Pengembangan Media Pembelajaran.....*,hlm.22

Disamping prinsip-prinsip diatas, prinsip rancangan layar perlu mendapat perhatian untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer. Beberapa prinsip rancangan layar media berbasis komputer antara lain:⁴⁶

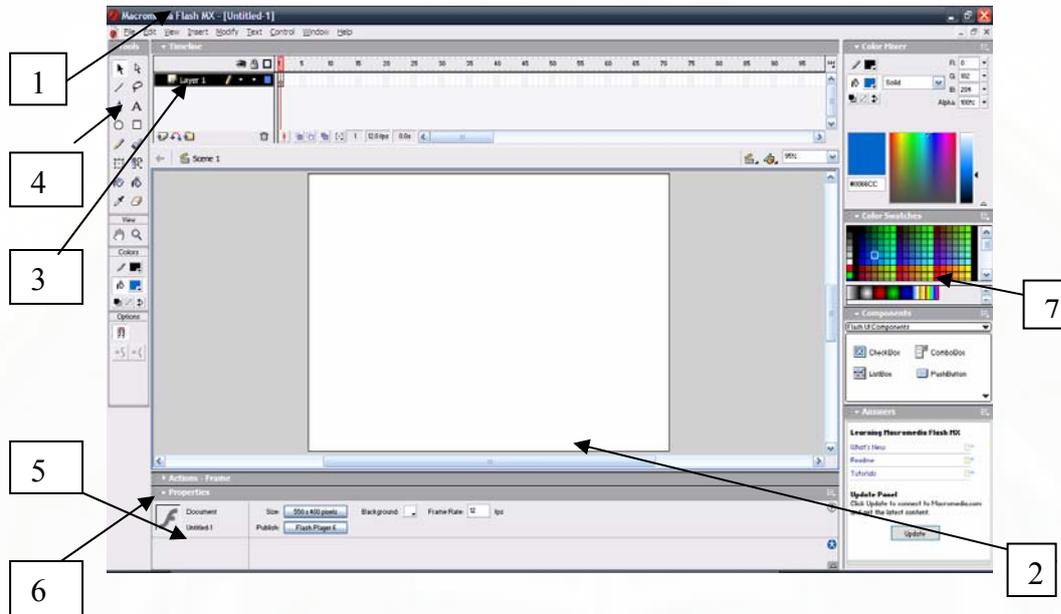
1. Layar/monitor pada komputer bukan halaman, tetapi penayangan yang dinamis yang bergerak berubah dengan perlahan-lahan.
2. Layar tidak boleh terlalu padat atau mulailah dengan sederhana dan pelan-pelan, dan tambahkan hingga mencapai tahapan kompleksitas yang diinginkan.
3. Menggunakan jenis huruf normal, huruf kapital dan huruf kecil.
4. Menggunakan antara tujuh sampai sepuluh kata perbaris karena lebih mudah membaca kalimat pendek daripada kalimat panjang.
5. Tidak memenggal kata pada akhir baris. Tidak memulai paragraf pada baris terakhir dalam satu layar tayangan. Tidak mengakhiri paragraf pada baris pertama layar tayangan. Meluruskan baris kalimat pada sebelah kiri;namun, disebelah kanan lebih baik tidak lurus karena lebih mudah membacanya.
6. Menggunakan jarak dua spasi untuk tingkat keterbacaan yang lebih baik.
7. Menggunakan karakter huruf tertentu untuk judul dan kata-kata kunci, misalnya cetak tebal, garis bawah, cetak miring (gaya cetak ini tidak digunakan secara berlebihan untuk menjaga perhatian siswa terhadap pentingnya karakter dengan gaya cetak tertentu itu).
8. Teks diberi kotak apabila teks itu berada bersama-sama dengan grafik atau representasi visual lainnya pada layar tayangan yang sama.
9. Konsisten dengan gaya dan format yang dipilih.

⁴⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*..... hlm.99.

9. Alat Bantu Pengembangan Media Berbasis Multimedia

Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia diperlukan beberapa Alat Bantu Pengembang Media Berbasis Multimedia, diantaranya:

a. Macromedia Flash 8



Gambar 1. Lingkungan Macromedia Flash 8

Macromedia Flash 8 adalah program untuk menggambar grafis dan animasi yang dipasang pada website.⁴⁷ Animasi merupakan susunan gambar mati (grafik statis) yang dibuat efek sehingga seolah-olah tampak bergerak.⁴⁸ *Macromedia Flash 8* ini termasuk program yang mudah digunakan(user friendly). Beberapa pertimbangan digunakan *Macromedia Flash 8* adalah karena software ini berbasis vektor sehingga mempunyai ukuran file yang kecil, dan mempunyai interaktifitas versi terbaru dari *Macromedia Flash* sebagai penyempurnaan dari *Flash* versi-versi sebelumnya, yang tentu saja fitur-fiturnya lebih lengkap.

⁴⁷ Dhani Yudhiantoro, *Panduan lengkap Macromedia Flash MX*,,,,,,, hlm. 3.

⁴⁸ *Ibid* hlm. 4.

Macromedia Flash 8 adalah software yang dipakai oleh designer web, karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, teks, animasi, dan suara. *Macromedia Flash 8* merupakan program aplikasi standar authoring tool profesional yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk membuat suatu situs web yang interaktif, menarik, dan dinamis.⁴⁹

Keunggulan dari program *Macromedia Flash 8* dibanding dengan program yang lain yang sejenis, antara lain: Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain, dapat membuat perubahan transparansi warna dan movie, membuat perubahan animasi dari suatu bentuk ke bentuk yang lain, dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan, dan dapat dikonversi dan dipublikasikan (publish) ke dalam beberapa tipe (diantaranya adalah, *.swf, .html, .gif, .jpg, .exe, .mov*).⁵⁰

Lingkungan *Flash 8* terbagi dalam tujuh bagian seperti tampak pada gambar 1, yaitu:

1) *Menu*

Pada bagian menu berisi menu-menu kumpulan perintah dalam *Flash*, yaitu: *file, edit, insert, modify, text, control, window, dan help*.

2) *Stage*

Stage merupakan bagian dari *Flash* yang gunanya untuk meletrakkan objek-objek yang akan digambar/dianimasikan.

3) *Timeline*

Timeline berisi frame-frame yang terdiri dari satu atau beberapa layer yang berfungsi untuk mengontrol objek yang dibuat dalam stage.

⁴⁹ Nur Hadi, *Tutorial Komputer Multimedia*, hlm.1.

⁵⁰ Tim Divisi Penelitian dan Pengembangan Madcoms, *Mahir dalam 7 Hari Macromedia Flash MX*

4) *Toolbox*

Toolbox berisi tool atau alat yang digunakan untuk membuat, menggambar, memilih, menulis, memanipulasi objek atau isi yang terdapat dalam stage.

5) *Action Panel*

Action Panel berisi control fungsi, sebagai tempat untuk menulis *Action Script*. *Action Script* adalah suatu bahasa pemrograman yang berorientasi dalam *Macromedia Flas*.⁵¹ *Action Script* dalam *Macromedia Flash* dapat digunakan untuk membantu membuat animasi yang lebih menarik dan lebih detail dengan keinginan.⁵²

Dengan *Action Sript* dapat dilakukan modifikasi berbagai atribut dari objek secara cepat dengan ukuran *file* yang kecil. Untuk menyajikan interaktifitas bagian-bagian dalam *Flash* juga digunakan *Action Script*, misalnya dengan klik suatu tombol maka pengguna dibawa ke scene lain dari tampilan *Flash*.

6) *Properties Panel*

Properties Panel digunakan untuk memodifikasi atau mengganti berbagai atribut secara langsung. Bedanya dengan *Action Panel* adalah *Properties Panel* tidak digunakan secara berdampingan dan saling melengkapi dengan *action script*.

7) *Library Panel*

Library Panel digunakan untuk mengorganisasi simbol dalam susunan yang memudahkan penggunaanya.

Software Macromedia Flash 8 memberikan kemudahan bagi pengguna software tersebut untuk mengubah suatu objek menjadi suatu simbol. Tiga jenis simbol yang terdapat di dalam software tersebut adalah:

⁵¹ Nur Hadi, *Tutorisl Komputer Multimedia*,,,,,,,,,, hlm.1.

⁵² *Ibid*, hlm.1.

a) *Movie Clip*

Movie Clip merupakan simbol yang dapat memainkan animasi dalam aplikasi *Macromedia Flash*.

b) *Button*

Button merupakan *movieClip* dengan empat (4) frame interaktif yang mempunyai fungsi masing-masing: *Frame* pertama merupakan *frame* yang dijalankan pada saat pointer mouse tidak melewati *button*, *Frame* kedua merupakan *frame* yang dijalankan saat *pointer mouse* melewati *button*, *frame* ketiga merupakan *frame* yang digunakan saat *button* ditekan, *Frame* keempat merupakan *frame* area *button* tersebut, dan *frame* ini tidak terlihat pada *file* aplikasi *Macromedia Flash* (file dengan simbol .swf).

c) *Grafik*

Grafik yang dibentuk adalah *vektor grafik* yang merupakan grafik pembentuk gambar berdasarkan garis serta lekukan yang memasukkan warna dan *property grafik* tersebut.

b. Adobe Photoshop

Photoshop adalah sebuah image editor atau program penyunting gambar yang berfungsi untuk membuat, menyunting, dan memodifikasi gambar-gambar *digital* yang terdapat di dalam komputer.⁵³

Adobe photoshop merupakan salah satu program pengolah gambar standar profesional. Dalam Proses manipulasi gambar. Pada dasarnya Photoshop digunakan untuk melakukan tugas-tugas: membuat tulisan dengan efek tertentu, membuat tekstur dan efek tertentu mengedit foto dan material yang beragam dan memproses materi web.

⁵³ Adi Kurniadi, *Era Mudah Menggunakan Photoshop 7*, hlm.1.

10. Aspek-aspek yang Diperlukan dalam Mengembangkan Media Berbasis Multimedia

Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia perlu diperhatikan beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut antara lain:

a) Relevan dengan tujuan kurikulum

Media pembelajaran yang baik isinya harus sesuai dengan kurikulum dan benar-benar bisa membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.⁵⁴

b) Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan standar kompetensi yang ingin dicapai.

Media pembelajaran dimanfaatkan untuk mengembangkan kompetensi-kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Materi pelajaran yang disampaikan melalui media pembelajaran secara substansi harus memuat standar kompetensi yang memadai.⁵⁵

c) Dapat membangkitkan minat siswa

Jhon M. Lannon mengemukakan bahwa media pembelajaran berguna untuk menarik minat siswa terhadap yang disajikan. Hal yang sama dikemukakan oleh Hamalik, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat siswa.⁵⁶

d) Menarik

Media pembelajaran yang baik adalah teknik sajian yang menarik.⁵⁷ Menurut Levie & Lentz salah satu fungsi untuk media pembelajaran adalah mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan visual yang ditampilkan atau menyampaikan teks materi pelajaran.⁵⁸

⁵⁴ Purwanto, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran...*, hlm.3.

⁵⁵ *Ibid*, hlm.3.

⁵⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.....*, hlm.15.

⁵⁷ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan.....*, hlm.81.

⁵⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.....*, hlm. 16.

e) Mudah dipahami siswa

Media pembelajaran yang baik adalah isi sajianya mudah dipahami oleh siswa.⁵⁹

f) Disertai petunjuk penggunaan

Prinsip dalam pengembangan media pembelajaran adalah media pembelajaran harus dilengkapi petunjuk penggunaan.⁶⁰

g) Interaktif

Konsep interaktif erat kaitanya dengan media berbasis komputer. Konsep interaktif tersebut pada umumnya meliputi tiga unsur, yaitu urutan instruksional yang dapat disesuaikan, dapat menerima jawaban/respon atau pekerjaan siswa, dan umpan balik yang dapat disesuaikan.⁶¹

h) Menggunakan efek suara

Menurut Emha Taufiq Lutfi, efek suara dapat menciptakan suatu suasana atau menarik perhatian sehingga konsep atau materi yang disampaikan dapat lebih berkesan.⁶²

i) Menggunakan gambar

Menurut Emha Taufiq Lutfi, penggunaan gambar lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibanding dengan teks. Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang lebih berguna.⁶³

j) Menggunakan animasi

Menurut Emha Taufiq Lutfi, animasi merupakan deretan gambar yang berurutan dan dapat dilihat oleh mata kasar manusia dalam bentuk pergerakan. Animasi menjelaskan sebuah materi atau memberikan ilustrasi konsep dalam bentuk simulasi atau aktivitas.⁶⁴

⁵⁹ Arief S, Sadiman, *Media Pendidikan.....*, hlm.81.

⁶⁰ Purwanto, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran.....*, hlm.3.

⁶¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.....*, hlm. 97.

⁶² Sari Wahyuningsih, *Pengembangan Media Pembelajaran.....*, hlm. 27.

⁶³ *Ibid*, hlm. 27.

k) Ada latihan soal

Menurut Azhar Arsyad bahwa latihan mempermahir keterampilan atau memperkuat konsep.⁶⁵

l) Ada feed back

Salah satu pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran adalah adanya umpan balik. Hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala kepada siswa diinformasikan kemajuan belajarnya. Pengetahuan tentang hasil belajar akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan.⁶⁶

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif yakni berupa penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), metode ini untuk mengembangkan dan menguji suatu produk (Borg, WR & Gall, MD. 2001).

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik.⁶⁷ Penelitian ini merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku modul, alat bantu dan lainnya, tetapi bisa juga berupa perangkat lunak (*software*), seperti prograam komputer untuk pengolahan data,

⁶⁴ *Ibid*, hlm. 27.

⁶⁵ *Ibid*, hlm. 159.

⁶⁶ *Ibid*, .hal 71

⁶⁷ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hlm.164

pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen dan lain-lain.⁶⁸

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media pembelajaran bahasa Arab MA Pokok bahasan Semester Ganjil berbasis Multimedia untuk siswa kelas XI. Produk yang dihasilkan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, direvisi, dan selanjutnya diujicobakan.

2. Subjek Penelitian

a. Guru bahasa Arab MA/SMA

Guru bahasa Arab MA sebanyak 6 orang, yaitu 2 dari MAN Sabdodadi Bantul Yogyakarta, 2 dari MA Laboratorium Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dan 2 dari MAN Pacitan untuk memberikan masukan mengenai aspek-aspek multimedia yang sebaiknya dimunculkan dalam media pembelajaran berbasis multimedia dan memberikan evaluasi media pembelajaran.

b. Siswa kelas XI MAN Sabdodadi Bantul Yogyakarta dilibatkan untuk mengikuti uji coba media pembelajaran.

c. Siswa kelas XI MAN Laboratorium Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dilibatkan untuk mengikuti uji coba media pembelajaran

d. Siswa kelas XI MAN Pacitan dilibatkan untuk mengikuti uji coba media pembelajaran.

3. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen yang berbentuk angket. Instrumen yang berbentuk angket antara lain angket media pembelajaran untuk guru dan angket media pembelajaran untuk siswa.

⁶⁸ *Ibid*.....hlm.165

1. Angket Media Pembelajaran Untuk Guru

a. Angket pengembangan Media Pembelajaran

Angket ini untuk menentukan aspek-aspek dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia menurut pendapat guru. Selain itu, angket ini untuk mendapatkan informasi tentang keterlibatan guru, hambatan yang dihadapi guru, serta motivasi guru dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia. Selanjutnya data yang diperoleh akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia.

Kisi-kisi angket media pembelajaran untuk guru diperoleh dari kajian pustaka yang kemudian dianalisis dan dikembangkan serta dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Kisi-kisi angket media pembelajaran untuk guru dan angket pengembangan media pembelajaran dapat dilihat pada Lampiran 1 dan Lampiran 2. Angket untuk pengembangan media pembelajaran ini terdiri atas 10 butir pertanyaan dengan alternatif jawaban terdiri atas dua kategori yaitu “ya” atau “tidak”.

b. Angket Kriteria Media Pembelajaran

Angket ini untuk mengetahui pendapat dan penilaian guru tentang hal-hal yang seharusnya terkandung dalam media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia. Selanjutnya data yang data yang diperoleh akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia.

Angket kriteria media pembelajaran berisi 18 pertanyaan dengan alternatif jawaban terdiri atas lima kategori yaitu tidak perlu, kurang perlu, tidak tahu, perlu, dan sangat perlu. Jawaban tidak perlu diberi skor 0, kurang perlu diberi skor 1, tidak tahu diberi skor diberi skor 2, sedangkan jawaban perlu diberi skor 3, sangat perlu diberi skor 4. Angket kriteria media pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 3.

c. Angket Evaluasi Pembelajaran

Angket ini untuk mengetahui pendapat guru apakah program yang dibuat sudah dapat digunakan atau belum, jika masih terdapat kesalahan (*error*) maka program tidak dapat dijalankan dan juga angket ini disertai saran-saran dari guru. Angket evaluasi media pembelajaran untuk guru dapat dilihat dalam lampiran 4.

Angket evaluasi media pembelajaran untuk guru berisi 6 butir pertanyaan dengan alternatif jawaban yang terdiri dari dua kategori, yaitu “ya” dan “tidak”. Jawaban “ya” diberi skor 1, sedangkan jawaban “tidak” diberi skor 0.

2. Angket Media Pembelajaran Untuk Siswa

a. Angket evaluasi Program 1

Angket Evaluasi program 1 untuk mengevaluasi media pembelajaran yang telah diujicobakan. Angket evaluasi program 1 berisi evaluasi program tiap-tiap bagian dalam media pembelajaran. Angket evaluasi program 1 dapat dilihat pada Lampiran 5.

Pada setiap butir angket evaluasi program 1 telah tersedia dua alternatif jawaban. Alternatif jawaban pada setiap butir ini terdiri atas dua kategori, yaitu alternatif jawaban positif dan alternatif jawaban negatif. Alternatif jawaban positif adalah alternatif jawaban yang menunjukkan bahwa bagian dalam media pembelajaran yang diujicobakan sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Sedangkan alternatif jawaban negatif adalah alternatif jawaban yang menunjukkan bahwa bagian dalam media pembelajaran yang diujicobakan tidak sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Jawaban siswa diberi skor 1 jika siswa memilih jawaban positif. Jawaban siswa diberi skor 0 jika siswa memilih alternatif jawaban negatif.

b. Angket Evaluasi Program 2

Angket Evaluasi program 2 untuk mengevaluasi media pembelajaran yang telah diujicobakan. Angket evaluasi program 2 berisi evaluasi program secara keseluruhan. Angket evaluasi program 2 dapat dilihat pada lampiran 6.

Angket evaluasi program 2 berisi 15 butir pernyataan dengan alternatif jawaban yang terdiri dari dua kategori, yaitu “ya” dan “tidak”. Butir angket dinyatakan dalam dua bentuk, yaitu pernyataan yang bersifat positif dan pernyataan yang bersifat negatif, pernyataan yang bersifat positif menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diujicobakan sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Sedangkan pernyataan yang bersifat negatif yaitu pernyataan yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diujicobakan tidak sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Jawaban “ya” pada pernyataan positif diberi skor 1, sedangkan jawaban “tidak” pada pernyataan positif diberi skor 0. Jawaban “ya” pada pernyataan negatif diberi skor 0, sedangkan jawaban “tidak” pada pernyataan negatif diberi skor 1.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang dipakai dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

a. Studi Literatur

Studi Literatur ini bertujuan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan teoritis yang memperkuat produk,⁶⁹ atau media pembelajaran tersebut. Konsep-konsep atau landasan-landasan teoritis tersebut adalah mengenai aspek-aspek untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia, dan juga mengenai prinsip-prinsip desain tampilan media pembelajaran berbasis multimedia.

⁶⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*,..... hal 172

b. Angket

Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi angket media pembelajaran untuk guru dan angket media pembelajaran untuk siswa. Angket media pembelajaran untuk guru terdiri atas angket pengembangan media pembelajaran, angket kriteria media pembelajaran, dan angket evaluasi media pembelajaran diberikan kepada guru. Angket pengembangan media pembelajaran dan angket kriteria media pembelajaran ini digunakan untuk mengumpulkan data-data mengenai aspek-aspek untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia menurut guru. Angket evaluasi media pembelajaran untuk guru diberikan kepada guru untuk mengetahui apakah program yang dibuat sudah dapat digunakan atau belum, jika masih terdapat kesalahan (*error*) maka program tidak dapat dijalankan. Angket evaluasi media pembelajaran digunakan untuk mengumpulkan data-data apakah media pembelajaran ini siap untuk diujicobakan kepada siswa. Sedangkan angket media pembelajaran untuk siswa terdiri atas angket evaluasi program 1 dan angket evaluasi program 2. Angket evaluasi program 1 berisi evaluasi program tiap-tiap bagian dalam media pembelajaran, sedangkan angket evaluasi program 2 berisi evaluasi program secara keseluruhan. Angket evaluasi program 1 dan angket evaluasi program 2 digunakan untuk mengumpulkan data-data yang digunakan dalam evaluasi media pembelajaran yang telah diujicobakan.

5. Teknik Analisis Data

a. Data Angket Media Pembelajaran Untuk Guru

1. Data Angket Pengembangan dan Kriteria Media Pembelajaran

Pendapat guru tentang aspek-aspek yang diharapkan ada dalam media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia dianalisis tiap butir. Kegiatan analisis dilakukan dengan memperhatikan kecenderungan jawaban guru apakah suatu aspek perlu dimunculkan atau tidak dalam media yang dibuat. Suatu aspek akan dimunculkan jika jawaban perlu dan sangat

perlu dipilih oleh lebih dari 75 % guru. Selain itu dianalisis keterlibatan guru, motivasi guru, serta hambatan yang ditemui guru dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia.

Selain dianalisis pula keterlibatan guru, motivasi guru, serta hambatan yang ditemui guru dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia. Pertanyaan tentang ketersediaan sekolah untuk uji coba penggunaan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia, dianalisis untuk menjangkau sekolah yang dapat digunakan sebagai tempat untuk uji coba media pembelajaran berbasis multimedia.

Hasil yang diperoleh dari analisis angket pengembangan dan kriteria media pembelajaran digunakan sebagai masukan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia.

2. Data Angket Evaluasi Media Pembelajaran

Angket evaluasi media pembelajaran dianalisis tiap butir dengan menghitung presentase jawaban guru. Jawaban guru dianalisis untuk mengevaluasi apakah suatu kriteria atau bagian dalam media yang dibuat perlu diperbaiki atau tidak. Suatu kriteria atau bagian dalam media yang telah dibuat akan diperbaiki bila lebih dari 75 % jawaban merupakan jawaban negatif, dan tidak akan diperbaiki bila lebih dari 75 % jawaban merupakan jawaban positif.

3. Data Angket Media Pembelajaran untuk siswa

Angket media pembelajaran untuk siswa terdiri atas angket evaluasi program 1 dan angket evaluasi program 2. Angket evaluasi program 1 dan angket evaluasi program 2 dianalisis tiap butir dengan menghitung presentase jawaban siswa. Jawaban siswa dianalisis untuk mengevaluasi apakah suatu kriteria atau bagian dalam media yang dibuat perlu diperbaiki atau tidak. Suatu kriteria atau bagian dalam media yang dibuat akan diperbaiki bila

lebih dari 75 % jawaban merupakan jawaban negatif, dan tidak akan diperbaiki bila lebih dari 75 % jawaban merupakan jawaban positif



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia untuk MA kelas XI semester ganjil dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan, yaitu analisis, perancangan, produksi, implementasi, dan evaluasi.⁷⁷

a. Tahap analisis

- 1) Analisis kurikulum menghasilkan indikator-indikator Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan untuk MA kelas XI Semester Ganjil .
- 2) Analisis-analisis untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia menghasilkan aspek-aspek yang akan dimunculkan dalam media pembelajaran yang disusun.
- 3) Analisis prinsip-prinsip desain tampilan media pembelajaran berbasis komputer menghasilkan prinsip-prinsip desain tampilan, yaitu: kesederhanaan, keterpaduan, penekanan dan keseimbangan.
- 4) Analisis situasi sekolah yang akan digunakan uji coba media pembelajaran yaitu: MAN Sabdodadi Bantul, MA Laboratorim Bahasa Fakultas Tarbiyah UIN

⁷⁷ Indikator-indikator Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk MA kelas XI Semester Ganjil dapat dilihat dalam Tabel 3 bab IV hlm 15

SuKa dan MAN Pacitan. Hasilnya ketiga sekolah tersebut layak digunakan sebagai uji coba Media Pembelajaran.

b. Tahap perancangan menghasilkan alur pembelajaran materi semester ganjil dan menyusun isi/materi tersebut. Garis besar isi/materi terdiri dari 3 bagian. Pertama, bagian awal program yang terdiri dari judul atau cover media pembelajaran bahasa Arab interaktif, intro dan menu utama. Kedua, bagian inti program, yang terdiri dari 13 bagian, yaitu kompetensi dasar, indikator, pengenalan materi, Pelajaran 1, Pelajaran 2, Pelajaran 3, Pelajaran 4, Qiro'ah, Tarjamah, Qoidah, Evaluasi, biografi. Ketiga, bagian penutup program, yaitu restart dan Exit.

c. Tahap produksi menghasilkan media pembelajaran bahasa Arab interaktif yang dikemas dalam bentuk CD. Media Pembelajaran yang telah disusun kemudian dikonsultasikan kepada dosen Pembimbing dengan tujuan mendapatkan masukan-masukan untuk perbaikan sebelum media pembelajaran diujicobakan.

d. Tahap Implementasi. Media Pembelajaran yang telah dibuat, diujicobakan kepada guru sebelum media pembelajaran tersebut diujicobakan kepada siswa. Berdasarkan data angket evaluasi media pembelajaran untuk jawaban guru 100%, sehingga media pembelajaran tersebut sudah layak untuk diujicobakan kepada siswa.

Selanjutnya media pembelajaran tersebut diujicobakan di sekolah yang telah ditentukan, yaitu MAN Sabdodadi Bantul, MAN LAB. Fak Ty UIN Suka dan MAN Pacitan. Uji coba di MAN Sabdodadi dilakukan 2 Tahap, yaitu: pada tanggal 13 Oktober 2009 diikuti 15 siswa selama 40 Menit. Uji Coba di MAN Lab. Fak. Tarbiyah pada tanggal 17 Oktober 2009 diikuti 15 Siswa selama 40 Menit . Uji Coba di MAN Pacitan pada tanggal 15 Oktober 2009 diikuti 15 siswa selama 60 Menit. Dari hasil ujicoba media pembelajaran oleh siswa diperoleh data angket evaluasi program 1 dan angket evaluasi Program 2

e. Tahap evaluasi menghasilkan tidak ada program media pembelajaran ini yang mengalami revisi kecuali pada bagian kejelasan tulisan. Bagian tersebut direvisi karena memperhatikan saran dari beberapa guru yang menjadi responden yang menginginkan kejelasan tulisan terutama font arab dalam media pembelajaran. Dengan pertimbangan yang matang, akhirnya penulis memutuskan untuk mengganti beberapa tulisan yang masih kurang jelas yang ada dalam media pembelajaran dengan tulisan-tulisan yang lebih menarik.

B. Saran

Berdasarkan simpulan dari penelitian ini, maka peneliti menyarankan beberapa hal.

1. Dalam upaya mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis Multimedia diperlukan kerjasama antara guru, pengamat pendidikan, programmer/pakar multimedia, peneliti, dan pihak yang terkait lainnya.
2. Jika produk media pembelajaran yang dikembangkan peneliti akan dipasarkan, maka diperlukan ujicoba dan revisi lebih lanjut.
3. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia harus disesuaikan dengan materi yang disampaikan, dan ketersediaan sarana sekolah yang mendukung di sekolah
4. Media hasil pengembangan media ini tidak mempunyai database.penggunaan database untuk merekam aktifitas maupun hasil evaluasi siswa sangat membantu dalam pembelajaran.
5. Penelitian ini tidak memperhitungkan peningkatan minat dan prestasi siswa. Peneliti lain dapat menerapkan media ini dalam pembelajran dan memperhitungkan minat dan prestasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Achasin, A. *Media Pendidikan dalam Kegiatan Belajar-Mengajar*, Ujung Pandang: Penerbit IKIP Ujung Pandang, 1986.
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007.
- _____, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya: Beberapa Pokok Pikiran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003.
- Ebsoft.web.id
- Hadi Sutrisno. *Metodologi Reseach*, Yogyakarta: Andi Offset, 1994
- _____. *Metodologi Research jilid 2*, Yogyakarta: Andi Offset. 2002.
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*, Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti (cet.ke-7), 1994.
- _____, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2001.
- _____, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2005.
- Hidayat, D DR, *Pelajaran Bahasa Arab Untuk Kelas Dua Madrasah Aliyah*, Semarang: PT Karya Toha Putra, 2002.
- Hidayanto, D. N. *Penelitian Upaya Pengembangan Profesionalisme Guru*, Yogyakarta: Gema, 1997.
- Ibrahim, Abdul Halim. *al-Muwajjih al-Fanni li Mudarrisi al-Lughah al-Arabiyah*, Kairo: Dar al-Ma'arif, 1968.
- Kurniadi, A. *Era Mudah Menggunakan Photoshop 7*, Jakaarta: Elex Media Komputindo, 2003.
- Kok Yung. *Teknik Profesional Flash MX 2004*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2005.

- Latuheru, J.D. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Kini*, Ujung Pandang: Penerbit IKIP Ujung Pandang, 1993.
- Muhaimin dan Abdul Mujib. *Pemikiran Pendidikan Islam*, Bandung: Trigenda Karya, 1993.
- Meier. Deve.. *The Accelerated Learning Handbook: panduan Kreatif dan Efektif merancang Program Pendidikan dan pelatihan*, cetakan pertama, Bandung: Kaifa, 2002.
- Nasution, *Diktatik Asas-Asas Mengajar*, Bandung: Semmers, 1986.
- Nisa', Khoerun, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pokok Bahasan Pertidaksamaan berbasis Multimedia*, Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Saintek UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2007.
- Nufus, N. *Rancang Bangun Materi Fisika Pokok Bahasan Tata Surya dengan Menggunakan Macromedia Flas MX*, Yogyakarta: Jurusan Tadris Pendidikan Fisika UIN Sunan Kalijaga, 2006.
- Purwanto. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Makalah Seminar, 2004.
- Sadiman, A.S. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003.
- Santoso, *Interkasi Manusia dengan Komputer Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Andi Offset, 1997.
- Sanaky, Hujair AH, *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Jurusan Ta rbiyah Fakultas Ilmu Agama Islam UII, 2003.
- Salim, Muhammad Ahmad. *al-Wasa'il al-Ta'limiyyah fi Ta'limi al-'Arabiyah Lughah Ajnabiyah*, Mekkah: al-Mamlakah al-'Arabiyyah al-Su'udiyah, 1987.
- Sardiman AM. *Interaksi dan Motivasi Belajar*, Jakarta: Rajawali Press, 1990
- Shaleh. Abdurrahman. *Didaktik Pendidikan Agama*, Jakarta: Bulan Bintang. 1976.
- Slameto. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: Rieneka Cipta. 2003.

- Sudjana, N. Dan Rivai, A. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit C. V. Sinar Baru Bandung, 1990.
- Sukmadinata, N.S, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005.
- Sutopo, A.H, *Animasi dengan Macromedia Flash berikut Actionscript*. Jakarta: Salemba Infotek, 2002.
- Suyanto, M, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Yogyakarta: Andi Offset, 2003.
- Syarif, A. M, *Bedah Action Script Macromedia Flash MX*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2003.
- Tim Divisi Penelitian dan Pengembangan Madcoms, *Mahir dalam 7 Hari Macromedia Flash MX 2004*, Yogyakarta: Andi Offset, 2005.
- Tim Penulis Bahasa Arab Madrasah Aliyah Development Centre (MDC) Jawa Timur, *Bahasa Arab Untuk Kelas 2 MA/Yang Sederajat (Mengacu KBK/Kurikulum 2004)*, Jawa Timur: PT Wahana Dinamika karya, 2004.
- Uzer Usman. *Menjadi Guru Profesional*, Cetakan Kedua, Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2002.
- Wahyuningsih, S, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMP Untuk Materi Perbandingan Yang Berbasis Edutainment*, Skripsi, Jurusan pendidikan Matematika FMIPA UNY, 2006.
- Wurdiyati, Titi, “*Pengembangan Program Pembelajaran Fisika SMA Berbantuan Komputer*”. Tesis tidak diterbitkan, PPs-UNY.
- Yunus, Mahmud Prof. *Attarbiyah watta’alim Mat-baah*, Padang Panjang, 1942.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kisi-kisi Angket Media Pembelajaran untuk Guru

	No	Kisi-kisi	Jumlah Item	No Item
A	1	Perlunya bahan ajar pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia	1	1
	2	Keterlibatan guru dalam penggunaan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia	3	2,3,5
	3	Hambatan guru dalam penggunaan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia	1	4
	4	Ketersediaan fasilitas di sekolah	2	6,7
	5	Kesediaan sekolah untuk uji coba penggunaan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia	1	8
	6	Motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia	1	9
	7	Persepsi guru tentang media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia	6	10a-10f
B	1	Pendapat guru tentang aspek-aspek yang seharusnya terdapat dalam media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia	1	1.1-1.18

Lampiran 2. Angket Pengembangan Media Pembelajaran

ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN (UNTUK GURU)

Data Responden

Nama :
Sekolah :
Alamat :

Bapak/ibu guru yang kami hormati, angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi tentang sejauh mana penggunaan media pembelajaran di sekolah Bapak/ibu, khususnya media pembelajaran berbasis multimedia. Selanjutnya data yang diperoleh akan kami gunakan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab MA berbasis multimedia. Oleh karena itu dimohon kesediaan Bapak/ibu guru mengisi angket ini sesuai dengan fakta/pendapat yang sebenarnya.

A. Angket Pengembangan Media Pembelajaran

Berilah tanda \surd pada kotak “ya” jika sesuai fakta atau pendapat dan berilah tanda \surd pada kotak “tidak” jika tidak sesuai fakta atau pendapat.

1. Untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap bahasa Arab, apakah diperlukan media pembelajaran berbasis multimedia?
 Ya Tidak
2. Apakah Bapak/Ibu pernah merancang atau mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia?
 Ya Tidak
3. Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran bahasa Arab berbasis komputer?
 Ya Tidak
4. Jika jawaban Bapak/Ibu pada butir 3 adalah Ya, apa hambatan yang ditemui?
(Lingkari yang sesuai dan boleh lebih dari satu)
 - a. Petunjuk pemakaian tidak ada atau kurang jelas
 - b. Program menggunakan bahasa asing

- c. Komputer sering rewel
- d. CD rusak
- e. Lainnya (sebutkan).....

5. Apakah Bapak/Ibu pernah melihat tayangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia?

Ya Tidak

6. Apakah disekolah Bapak/Ibu terdapat komputer atau fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia?

Ya Tidak

7. Apakah disekolah Bapak/Ibu sudah ada media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia?

Ya Tidak

8. Apakah sekolah Bapak/ibu akan memeberikan kesempatan atau izin jika digunakan untuk uji coba media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia?

Ya Tidak

9. Apakah Bapak/Ibu berkeinginan untuk menggunakan media pembelajaran bahasa Arab berbasis komputer pembelajaran yang anda lakukan?

Ya Tidak

10. Menurut Bapak/Ibu media pembelajaran bahasa Arab berbasis komputer yang baik adalah?

- a. Dapat meningkatkan minat siswa
- b. Relevan dengan tujuan kurikuler
- c. Tampilanya harus menarik
- d. Mahal
- e. Mudah dipahami siswa
- f. Disertai petunjuk penggunaan
- g. Lainnya(sebutkan).....

Lampiran 3. Angket Kriteria Media Pembelajaran

B. Angket Kriteria Media Pembelajaran

Berilah tanda \checkmark pada kolom yang tersedia sesuai dengan pilihan Bapak/Ibu guru.

Kriteria Penilaian:

0: tidak perlu 1: kurang perlu 2: tidak tahu 3: perlu 4: sangat perlu

No	Pernyataan	0	1	2	3	4
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan standar kompetensi yang ingin dicapai					
2	Relevan dengan tujuan kurikulum dan sasaran belajar					
3	Pengantar pendahuluan yang menarik dan memotivasi siswa					
4	Bersifat interaktif (siswa yang menentukan alur atau bagian mana dulu yang ingin dipelajari)					
5	Proporsi antara tutorial dan interaktif seimbang					
6	Menggunakan efek suara					
7	Menggunakan banyak gambar					
8	Menggunakan 3 sampai 5 warna					
9	Warna yang digunakan bersifat tidak mencolok (soft)					
10	Menggunakan banyak animasi					
11	Ada latihan soal					
12	Ada feed back (umpan balik) hasil latihan soal					
13	Bertingkat sesuai dengan kemampuan siswa					
14	Format pertanyaan berupa pilihan ganda					

Lampiran 4. Angket Evaluasi Media Pembelajaran

C. Angket Evaluasi Media pembelajaran

Berilah tanda \checkmark pada kotak “ya” jika sesuai fakta atau pendapat dan berilah tanda \checkmark pada kotak “tidak” jika tidak sesuai fakta atau pendapat.

ANGKET EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah menu dapat digunakan dengan baik ?		
2	Apakah keluaran sesuai dengan pilihan ?		
3	Apakah materi ada dalam kurikulum madrasah aliyah ?		
4	Apakah soal-soal sesuai dengan materi pelajaran ?		
5	Apakah urutan materi sesuai dengan kurikulum ?		

Saran-saran :

.....

Yogyakarta,

Responden

(.....)

Lampiran 5. Angket Evaluasi Program 1

ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN (UNTUK SISWA)

Siswa/siswi yang kami hormati, angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi tentang evaluasi media pembelajaran berbasis multimedia yang diujikan ke siswa/siswi. Selanjutnya data yang diperoleh akan kami gunakan sebagai acuan dalam mengevaluasi media pembelajaran bahasa Arab MA berbasis multimedia. Oleh karena itu dimohon kesediaan siswa/siswi mengisi angket ini sesuai dengan fakta atau pendapat yang sebenarnya.

Data Responden

Nama :

Kelas/No.Absen :

Sekolah :

Angket Evaluasi Program 1

Adik-adik, sambil belajar menggunakan media pembelajaran silahkan mengisi angket ini. Berilah tanda \surd pada () sesuai fakta atau pendapat adik-adik yang sebenarnya.

Aspek yang dinilai	Keterangan	
Intro	() Menarik	() Tidak Menarik
Info (petunjuk)	() Jelas	() Tidak jelas
Pengenalan materi ❖ Tutorial (Materi)	() Jelas	() Tidak jelas
Pelajaran Pertama Materi ❖ Qiro'ah ❖ Tarjamah ❖ Qowaid	() Jelas () Jelas () Jelas	() Tidak Jelas () Tidak Jelas () Tidak Jelas
Pelajaran Kedua Materi		

❖ Qiro'ah	() Jelas	() Tidak Jelas
❖ Tarjamah	() Jelas	() Tidak Jelas
❖ Qowaid	() Jelas	() Tidak Jelas
Pelajaran Ketiga Materi		
❖ Qiro'ah	() Jelas	() Tidak Jelas
❖ Tarjamah	() Jelas	() Tidak Jelas
❖ Qowaid	() Jelas	() Tidak Jelas
Pelajaran Keempat Materi		
❖ Qiro'ah	() Jelas	() Tidak Jelas
❖ Tarjamah	() Jelas	() Tidak Jelas
❖ Qowaid	() Jelas	() Tidak Jelas
Latihan Soal	() Mudah	() Sulit

Lampiran 6. Angket Evaluasi Program 2

B. Angket Evaluasi Program 2

Setelah menggunakan media ini, berilah penilaian dengan memberi tanda \checkmark pada () kolom yang tersedia yang sesuai pilihan anda.

ANGKET EVALUASI PROGRAM 2

No	Program ini	Ya	Tidak
1	Mudah digunakan		
2	Petunjuk penggunaan jelas		
3	Alur pembelajaran jelas		
4	Tutorial atau materi mudah dipahami		
5	Urutan materi dalam program ini membingungkan		
6	Sound effect atau musik mengganggu konsentrasi		
7	Penggunaan bahasa mudah dipahami		
8	Tampilan menarik		
9	Keterbacaan tulisan jelas		
10	Soal menantang		
11	Komposisi warna menarik		
12	Sajian animasi menarik		
13	Skor latihan soal bermanfaat		
14	Intro menarik		

Yogyakarta,

Responden

(.....)

Lampiran 7. Presentase Angket Pengembangan Media Pembelajaran

Presentase Angket Pengembangan Media Pembelajaran

Untuk Guru Item 1-9

No	Pertanyaan	Jawaban Positif
1	Untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap bahasa Arab, apakah diperlukan media pembelajaran berbasis multimedia	100%
2	Apakah Bapak/Ibu pernah merancang atau mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia ?	60%
3	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran bahasa Arab berbasis computer	30%
4	Hambatan apa saja yang Bapak/Ibu temui ? a. Petunjuk pemakaian tidak ada/kurang jelas b. Program menggunakan bahasa asing c. Komputer sering rewel/error d. CD rusak e. Tingkat kesukaran dan latihan soal yang kurang variatif f. Media pembelajaran kurang simple g. Jumlah LCD dan computer yang masih terbatas	20% 20% 20% 10% 20% 10% 20%
5	Apakah Bapak/Ibu pernah melihat tayangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia	60%
6	Apakah disekolah Bapak/Ibu terdapat komputer atau	100%

	fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia ?	
7	Apakah disekolah Bapak/Ibu sudah ada media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia ?	20%
8	Apakah sekolah Bapak/Ibu akan memberikan kesempatan atau izin jika digunakan untuk uji coba media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia ?	100%
9	Apakah Bapak/Ibu berkeinginan untuk menggunakan media pembelajaran bahasa Arab berbasis komputer pembelajaran yang anda lakukan ?	100%

Data Guru Pengajar Bahasa Arab

Guru MAN SABDODADI

Umi Adibah SP.dI

Drs.H. Amroni

Guru MAN LAB UIN Yk

M. Anwar S. A, g

Guru MAN PACITAN

Umi baroroh S.A, g

Data Siswa MAN SABDODADI BANTUL

No	Nama Siswa
1	Danang Nur Sahid
2	Gunawan Hadi Saputro
3	Isma Mamudah
4	Marwan
5	Novi Suhadi
6	Rahayu
7	Rifqi Fajrin
8	Sapto Rohmadi
9	Sigit Yen Mustofa
10	Sulisti
11	Suryanto
12	Tri Wijayanti
13	Yuli Astuti
14	Yuliana
15	Aristantya Wulandari T

Data Siswa MAN PACITAN

No	Nama Siswa
1	Novi Suhadi
2	Sigit Yen Mustofa
3	Marwan
4	Sulisti
5	Yuliana
6	Rahayu
7	Sapto Rohmadi
8	Suryanto
9	Yuli Astuti
10	Isma Mamudah
11	Tri Wijayanti
12	Danang Nur Sahid
13	Gunawan Hadi Saputro
14	Rifqi Fajrin
15	Aristantya Wulandari T

Data Siswa MAN LAB.UIN YOGYAKARTA

No Urut	Nama Siswa
1	Febri Trianto
2	Gunawan
3	Widuri
4	Ahmad Ahsan
5	Ervi Lindasari
6	Budi Lestari
7	Wahyu Supriyanto
8	Wahyu Fresti Anggraini
9	Dwi Ristanti
10	Erlinda Pradista Wulandari
11	Hermawan
12	Muhammad Yusron
13	Arlin Titis Sari
14	Hendi Septiono Hanandito
15	Yulia Rakhmawati
16	Dewi Ratna Sari

ANALISIS ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN SPSS

ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN (GURU)

Frequencies

Statistics

	SOAL1	SOAL2	SOAL3	SOAL4	SOAL5	SOAL6	SOAL7	SOAL8	SOAL9
N Valid	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Frequency Table

SOAL1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	5	100,0	100,0	100,0

SOAL2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	2	40,0	40,0	40,0
tidak	3	60,0	60,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

SOAL3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	4	80,0	80,0	80,0
tidak	1	20,0	20,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

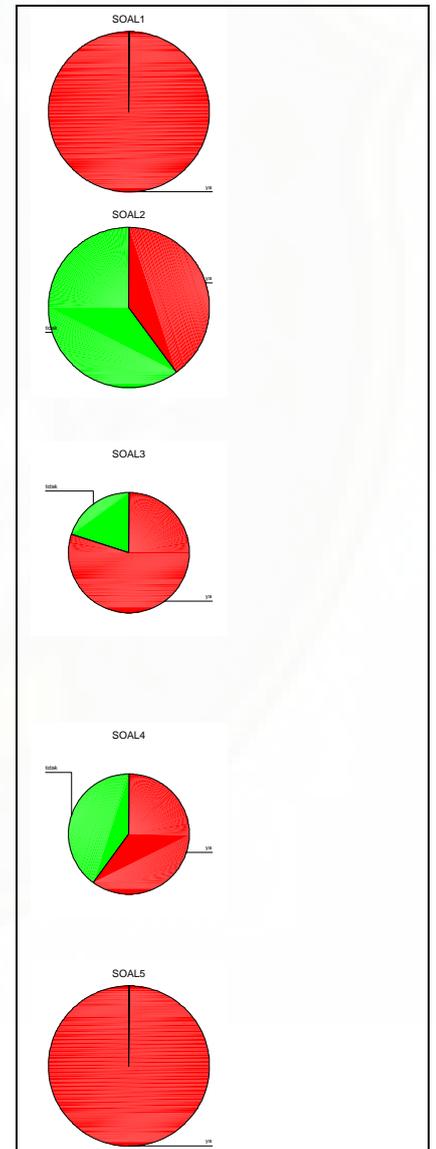
SOAL4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	3	60,0	60,0	60,0
tidak	2	40,0	40,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

SOAL5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	5	100,0	100,0	100,0

Pie Chart



SOAL6

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	5	100,0	100,0	100,0

SOAL7

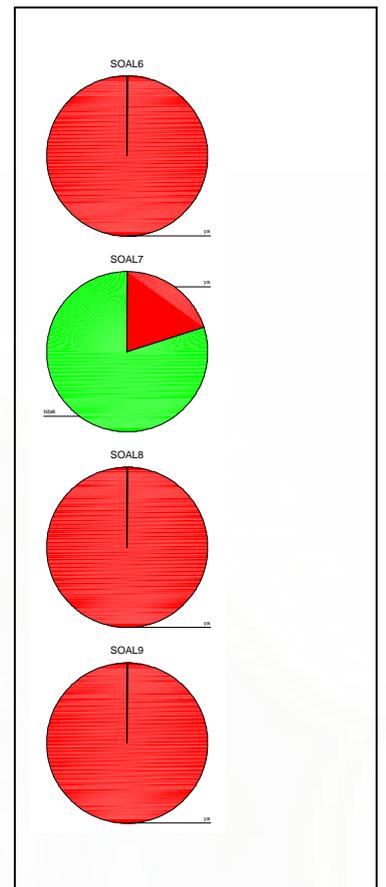
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	1	20,0	20,0	20,0
tidak	4	80,0	80,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

SOAL8

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	5	100,0	100,0	100,0

SOAL9

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	5	100,0	100,0	100,0



Lanjutan.....Angket Media Pembelajaran (GURU)...NO. 10

Frequencies

Statistics

	SOAL10.A	SOAL10.B	SOAL10.C	SOAL10.D	SOAL10.E	SOAL10.F	SOAL10.G	SOAL10.H	SOAL10.I	SOAL10.J
N Valid	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Frequency Table Chart

SOAL10.A

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	5	100,0	100,0	100,0

SOAL10.B

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	5	100,0	100,0	100,0

SOAL10.C

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	5	100,0	100,0	100,0

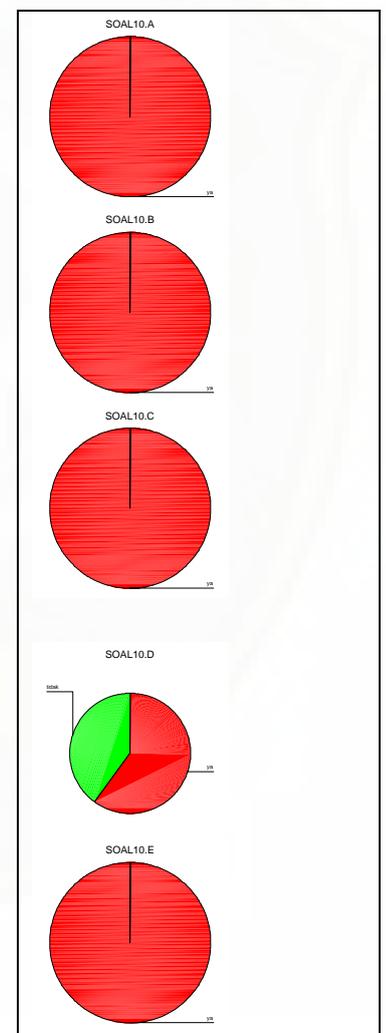
SOAL10.D

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	3	60,0	60,0	60,0
tidak	2	40,0	40,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

SOAL10.E

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	5	100,0	100,0	100,0

Pie



SOAL10.F

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	5	100,0	100,0	100,0

SOAL10.G

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	5	100,0	100,0	100,0

SOAL10.H

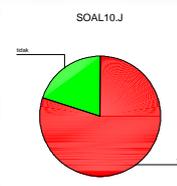
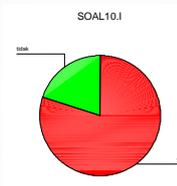
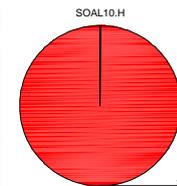
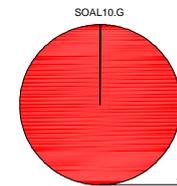
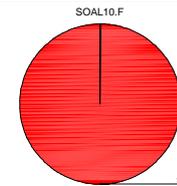
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	5	100,0	100,0	100,0

SOAL10.I

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	4	80,0	80,0	80,0
tidak	1	20,0	20,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

SOAL10.J

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	4	80,0	80,0	80,0
tidak	1	20,0	20,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	



Frequency Table

SOAL1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid perlu	1	20,0	20,0	20,0
sangat perlu	4	80,0	80,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

SOAL2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid sangat perlu	5	100,0	100,0	100,0

SOAL3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid perlu	2	40,0	40,0	40,0
sangat perlu	3	60,0	60,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

SOAL4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid perlu	1	20,0	20,0	20,0
sangat perlu	4	80,0	80,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

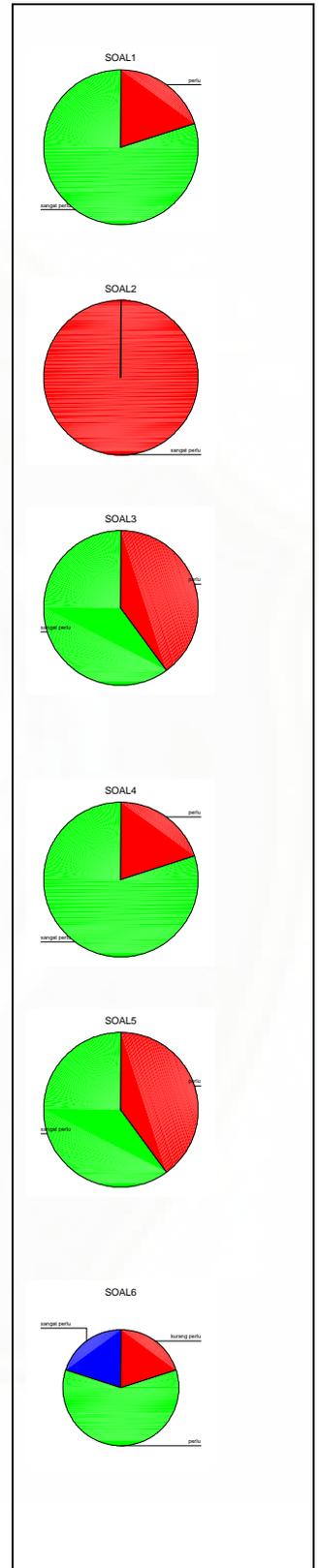
SOAL5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid perlu	2	40,0	40,0	40,0
sangat perlu	3	60,0	60,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

SOAL6

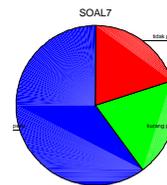
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid kurang perlu	1	20,0	20,0	20,0
perlu	3	60,0	60,0	80,0
sangat perlu	1	20,0	20,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Pie Chart



SOAL7

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak perlu	1	20,0	20,0	20,0
kurang perlu	1	20,0	20,0	40,0
perlu	3	60,0	60,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	



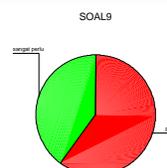
SOAL8

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid perlu	4	80,0	80,0	80,0
sangat perlu	1	20,0	20,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	



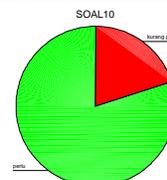
SOAL9

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid perlu	3	60,0	60,0	60,0
sangat perlu	2	40,0	40,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	



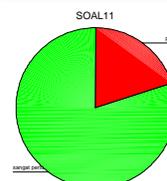
SOAL10

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid kurang perlu	1	20,0	20,0	20,0
perlu	4	80,0	80,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	



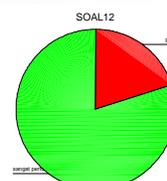
SOAL11

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid perlu	1	20,0	20,0	20,0
sangat perlu	4	80,0	80,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	



SOAL12

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid perlu	1	20,0	20,0	20,0
sangat perlu	4	80,0	80,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	



SOAL13

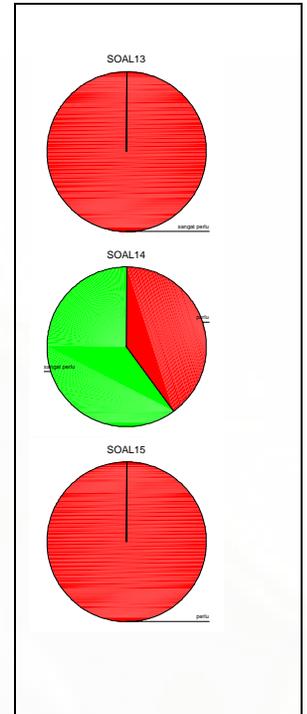
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid sangat perlu	5	100,0	100,0	100,0

SOAL14

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid perlu	2	40,0	40,0	40,0
sangat perlu	3	60,0	60,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

SOAL15

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid perlu	5	100,0	100,0	100,0



ANGKET EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

Frequencies

Statistics

		SOAL1	SOAL2	SOAL3	SOAL4	SOAL5
N	Valid	5	5	5	5	5
	Missing	0	0	0	0	0

Frequency Table

SOAL1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ya	5	100,0	100,0	100,0

SOAL2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ya	5	100,0	100,0	100,0

SOAL3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ya	5	100,0	100,0	100,0

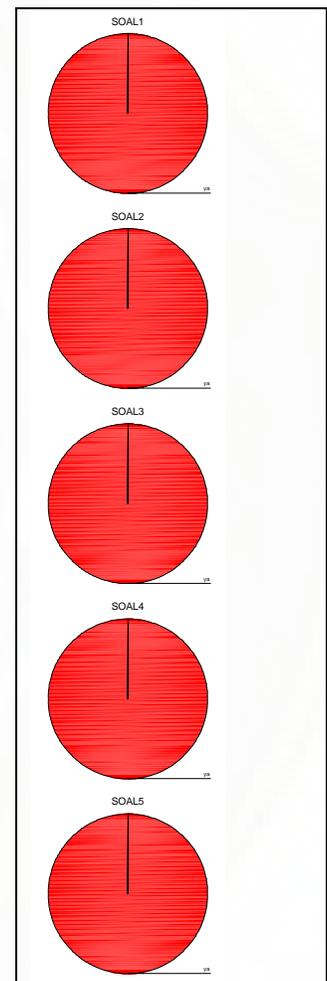
SOAL4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ya	5	100,0	100,0	100,0

SOAL5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ya	5	100,0	100,0	100,0

Pie Chart



Frequency Table Pie Chart

INTRO

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid menarik	42	93,3	93,3	93,3
tidak menarik	3	6,7	6,7	100,0
Total	45	100,0	100,0	

INFO

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid jelas	42	93,3	93,3	93,3
tidak jelas	3	6,7	6,7	100,0
Total	45	100,0	100,0	

PENGENAL

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid jelas	41	91,1	91,1	91,1
tidak jelas	4	8,9	8,9	100,0
Total	45	100,0	100,0	

QIROAH.1

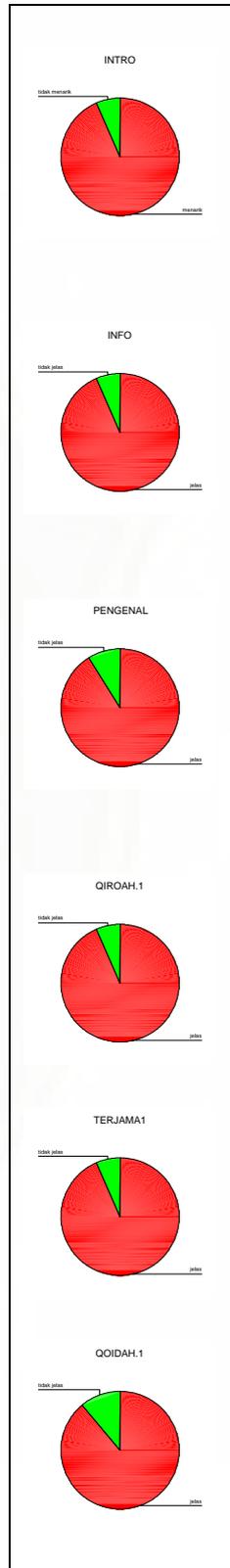
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid jelas	42	93,3	93,3	93,3
tidak jelas	3	6,7	6,7	100,0
Total	45	100,0	100,0	

TERJAMA1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid jelas	42	93,3	93,3	93,3
tidak jelas	3	6,7	6,7	100,0
Total	45	100,0	100,0	

QOIDAH.1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid jelas	40	88,9	88,9	88,9
tidak jelas	5	11,1	11,1	100,0
Total	45	100,0	100,0	



QIROAH.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	jelas	42	93,3	93,3	93,3
	tidak jelas	3	6,7	6,7	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

TERJAMA2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	jelas	42	93,3	93,3	93,3
	tidak jelas	3	6,7	6,7	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

QOIDAH.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	jelas	40	88,9	88,9	88,9
	tidak jelas	5	11,1	11,1	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

QIROAH.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	jelas	42	93,3	93,3	93,3
	tidak jelas	3	6,7	6,7	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

TERJAMA4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	jelas	35	77,8	77,8	77,8
	tidak jelas	10	22,2	22,2	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

QOIDA4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	jelas	40	88,9	88,9	88,9
	tidak jelas	5	11,1	11,1	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

LATIHAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	mudah	24	53,3	53,3	53,3
	sulit	21	46,7	46,7	100,0
	Total	45	100,0	100,0	

CD Pembelajaran Bahasa Arab



CURRICULUM VITAE

Nama : Muhammad Faza Rozani
NIM : 05420021
Fakultas : Tarbiyah
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Tempat, Tanggal Lahir : Pacitan, 23 Mei 1986
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Alamat : Rt 01 Rw IV Krajan Lor Kel.Ploso
Kec/Kab Pacitan Jawa Timur
Telp/HP : Rumah :(0357)884168 Hp :085292159220

Jenjang Pendidikan

Tahun 1991-1993 : TK RA Ploso
Tahun 1993-1999 : MI Ploso Pacitan
Tahun 1999-2002 : MTS Pondok Tremas
Tahun 2002-2005 : MA Pondok Tremas
Tahun 2005-sekarang : Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta

Yogyakarta, 18 Maret 2010

Yang Menyatakan



Muhammad.Faza.Rozani

NIM. 05420021

Terima Kasih

