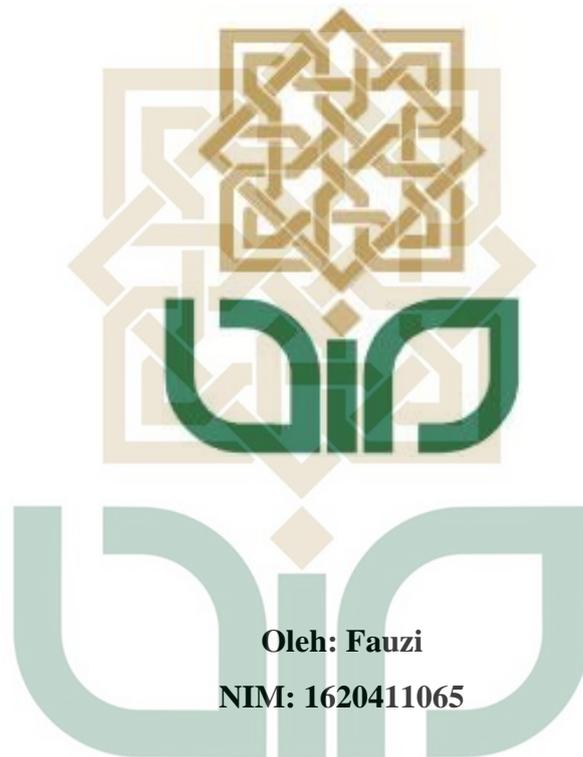


**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB  
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X  
SMA MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA**



**Oleh: Fauzi**

**NIM: 1620411065**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**Diajukan Kepada Program Magister (S2)**

**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh**

**Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)**

**YOGYAKARTA**

**2020**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fauzi, SS.

NIM : 1620411065

Jenjang : Magister

Program Studi : Pendidikan Islam

Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 23 Desember 2019

Saya yang menyatakan,

METERAI  
TEMPEL

E366FAEF861798124

6000  
ENAM RIBURUPIAH

Fauzi, SS.

NIM: 1620411065

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fauzi, SS.

NIM : 1620411065

Jenjang : Magister

Program Studi : Pendidikan Islam

Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar babas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 23 Desember 2019

Saya yang menyatakan,



Fauzi, SS.

NIM: 1620411065

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KAJANGA  
YOGYAKARTA



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp (0274) 589621. 512474 Fax, (0274) 586117  
tarbiyah.uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

**PENGESAHAN**

Nomor : B-015/Un.02/DT/PP.01.1/1/2020

TesisBerjudul : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
BAHASA ARAB UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI  
BELAJAR SISWA KELAS X SMA MUHAMMADIYAH 1  
YOGYAKARTA

Nama : Fauzi

NIM : 1620411065

Program Studi : PAI

Konsentrasi : PBA

TanggalUjian : 3 Januari 2019

Telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 21 Januari 2020



Dr. Ahmad Arifi, M.Ag  
1621051121 199203 1 002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Marsda Adisucipto, Telp (0274) 589621. 512474 Fax, (0274) 586117  
Tarbiyah.uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
BAHASA ARAB UNTUK MENINGKATKAN  
PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X SMA  
MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA**

Nama : Fauzi  
NIM : 1620411065  
Prodi : Program Studi Pendidikan Islam  
Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

Telah disetujui tim penguji ujian munaqosah

Pembimbing/Ketua : Dr. Sigit Purnama, M.Pd (  )  
Penguji I : Dr. H. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag (  )  
Penguji II : Dr. Muhammad Jafar Shodiq, M.SI (  )

diuji di Yogyakarta pada tanggal 03 Januari 2020

waktu : Pukul 09.00 s.d 10.00 WIB  
Hasil/Nilai : 3,74 (A-)  
Predikat : Memuaskan/Sangat Memuaskan/Cumlaude\*

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah  
dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb*

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB  
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X  
SMA MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA**

yang ditulis oleh :

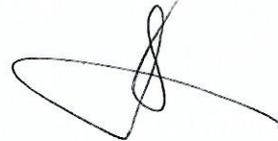
Nama : Fauzi  
NIM : 1620411065  
Jenjang : Magister (S2)  
Prodi : Program Studi Pendidikan Islam  
Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Arab

saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam.

*Wassalamu'alaikum wr. wb*

Yogyakarta, 23 Desember 2019

Pembimbing,



Dr. Sigit Purnama, M.Pd

## MOTTO

﴿وَأَنْتَ لَعَلَىٰ خُلُوفٍ عَظِيمَةٍ﴾ (الْقَلَمُ/٦٨:٤)

4. Dan sesungguhnya engkau benar-benar berbudi pekerti yang luhur. (Al-Qalam/68:4)

﴿لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا

اللَّهَ وَالْيَوْمَآءَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا﴾ (الاحزاب/٣٣:٢١)

21. Sungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat dan yang banyak mengingat Allah. (Al-Ahzab/33:21)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## PERSEMBAHAN

Tesis ini saya persembahkan spesial:

*Ema' Eppa'*

*Mama Papa*

*Zaujati Resi Margati*

*Qurrata 'aini Omar dan Otsman*

*Seluruh keluarga besar di Madura dan Palembang*

*Tempatku mengabdikan SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta*

*Pesantren As-Sakinah SMA Muh 1 Yogyakarta*

*GTK SMA Muh 1 Yogyakarta*

*Musyrif As-Sakinah*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
*Almamaterku Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

**FAUZI:** Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. **Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2019.**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui tahapan pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6* (2) Menguji kualitas pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6* (3) menguji peningkatan prestasi belajar peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta dengan penerapan multimedia pembelajaran bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6* dibanding peserta didik tanpa penerapan multimedia pembelajaran bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6*.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development*. Pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6*. Produk yang di kembangkan dinilai oleh ahli multimedia, ahli materi, guru bahasa Arab, dan diujicobakan dengan skala terbatas dan kecil. Sampel uji coba lapangan terdiri dari kelas dengan penerapan multimedia pembelajaran bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6* sebagai kelas eksperimen dan kelas yang tanpa penerapan multimedia pembelajaran bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6* sebagai kelas kontrol. Instrumen uji coba meliputi lembar kuesioner atau angket, observasi, wawancara, dokumentasi dan soal prestasi belajar yang telah divalidasi oleh ahli multimedia dan materi. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan anova untuk menguji pengaruh penerapan multimedia pembelajaran bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6* terhadap prestasi belajar.

Hasil penelitian menunjukkan (1) Prosedur pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab dalam penelitian ini dilakukan sesuai tahap pengembangan model Borg & Gall dari tahap satu hingga tahap kesepuluh. (2) Kualitas multimedia pembelajaran Bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6* berdasarkan penilaian guru bahasa Arab, ahli multimedia, ahli materi dan evaluasi siswa tahap satu dan dua termasuk kategori baik sekali dengan nilai rata-rata 92,63. Penilaian pada tahap uji coba skala terbatas dan kecil juga menyimpulkan bahwa multimedia pembelajaran bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6* memiliki kualitas baik sekali dengan nilai rata-rata 92,11. (3) Terdapat perbedaan peningkatan prestasi belajar peserta didik dengan selisih 9,17 antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang menandakan rerata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol.

Kata kunci: *multimedia, adobe flash CS6, prestasi belajar*

## ملخص

فوزي: تطوير تعليم اللغة العربية للوسائط المتعددة لتحسين تحصيل الطلاب في الفصل العاشر بمدرسة العالية الأولى للمحمدية يوجياكرتا: برنامج الدراسات العليا، جامعة سنان كالي جاغا الحكومية الإسلامية، ٢٠١٩.

تهدف هذه الدراسة إلى (١) معرفة مراحل تطوير تعليم اللغة العربية للوسائط المتعددة باستخدام برمجية *Adobe Flash CS6* (٢) اختبار جودة تطوير تعليم اللغة العربية للوسائط المتعددة باستخدام برمجية *Adobe Flash CS6* (٣) لاختبار التحسن في التحصيل الدراسي لطلاب الصف العاشر بمدرسة العالية الأولى للمحمدية يوجياكرتا مع تطبيق تعلم الوسائط المتعددة للغة العربية باستخدام برمجية *Adobe Flash CS6* مقارنة للطلاب دون تعلم الوسائط المتعددة للغة العربية باستخدام برمجية *Adobe Flash CS6*.

هذا البحث هو دراسة البحث والتطوير. يشمل تطوير تعليم اللغة العربية للوسائط المتعددة باستخدام برمجية *Adobe Flash CS6*. تقييم المنتج الذي تم تطويره من قبل خبراء الوسائط المتعددة وخبراء المواد ومدرسي اللغة العربية وتم اختباره على نطاق محدود وصغير. تتألف العينات التجريبية الميدانية من فصول مع تطبيق تعلم اللغة العربية للوسائط المتعددة باستخدام برمجية *Adobe Flash CS6* كطبقة تجريبية وفصول دون تطبيق تعلم اللغة العربية بالوسائط المتعددة باستخدام برمجية *Adobe Flash CS6* كصف تحكم. تضمنت الأدوات التجريبية أوراق الاستبيانات أو الاستبيانات والملاحظات والمقابلات والوثائق وأسئلة تحصيل التعلم التي تم التصديق عليها من قبل خبراء الوسائط المتعددة والمواد. تم تحليل البيانات التي تم جمعها باستخدام ANOVA لاختبار تأثير تطبيق تعلم الوسائط المتعددة باللغة العربية باستخدام برمجية *Adobe Flash CS6* على التحصيل العلمي.

أظهرت النتائج (١) يتم تنفيذ إجراءات تطوير تعلم اللغة العربية متعددة الوسائط في هذه الدراسة وفقًا لمرحلة تطوير نموذج Borg & Gall من المرحلة الأولى إلى المرحلة العاشرة. (٢) جودة تعلم الوسائط المتعددة باللغة العربية باستخدام برمجية *Adobe Flash CS6* استنادًا إلى تقييم معلمي اللغة العربية وخبراء الوسائط المتعددة وخبراء المواد وتقييم الطلاب في المرحلتين الأولى والثانية بما في ذلك تكون الممتازة على معدل قيمة ٩٢,٦٣. كما خلص التقييم في المرحلة التجريبية المحدودة والصغيرة إلى أن تعلم الوسائط المتعددة باللغة العربية باستخدام برمجية *Adobe Flash CS6* له جودة جيدة للغاية تبلغ على معدل قيمة ٩٢,١١ (٣) هناك اختلاف في تحسين التحصيل الدراسي للطلاب من خلال الفارق ٩,١٧ بين الفصل التجريبي وفصل التحكم الذي يشير إلى أن معدل القيمة للفصل التجريبي أعلى من فصل التحكم

الكلمات الرئيسية: الوسائط المتعددة، أدوبي فلاش CS6، تحصيل التعلم

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

### Konsonan Tunggal

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Keterangan
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba'	b	Be
ت	ta'	t	Te
ث	sa'	s	Es (dengan titik di atas)
ج	jim	j	Je
ح	ha'	h	Ha (dengan titik di bawah)
خ	kha'	kh	Ka dan ha
د	dal	d	De
ذ	zal	z	Zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	r	Er
ز	zai	z	Zet
س	sin	s	Es
ش	syin	sy	Es dan ye

ص	sad	s	Es (dengan titik di bawah)
ض	dad	d	De (dengan titik di bawah)
ط	ta'	t	Te (dengan titik di bawah)
ظ	za'	z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	Koma terbalik di atas
غ	gain	g	Ge
ف	fa'	f	Ef
ق	qaf	q	Qi
ك	kaf	k	Ka
ل	lam	l	El
م	mim	m	Em
ن	nun	n	En
و	wawu	w	We
هـ	ha'	h	Ha
ء	hamzah	'	Apostrof
ي	ya'	y	Ye

### Konsonan Rangkap karena Syaddah ditulis Rangkap

عِدَّة	ditulis	‘iddah
--------	---------	--------

### Ta' marbutah

1. Bila dimatikan ditulis h

هبة	ditulis	Hibah
جزية	ditulis	Jizyah

(ketentuan ini tidak diperlakukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang "al" serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامة الأولياء	ditulis	Karāmah al-auliya'
----------------	---------	--------------------

2. Bila ta' marbutah hidup atau dengan harkat, fathah, kasrah, dan dammah ditulis t

زكاة الفطر	ditulis	Zakātul fiṭri
------------	---------	---------------

### Vokal pendek

_____ َ _____	Fathah	ditulis	a
_____ ِ _____	Kasrah	ditulis	i
_____ ُ _____	Dammah	ditulis	u

### Vokal Panjang

<b>Fathah + alif</b>	ditulis	a
جاهلية	ditulis	Jāhiliyyah
<b>Fathah + ya' mati</b>	ditulis	a
يسعى	ditulis	yas'ā
<b>Kasrah + ya' mati</b>	ditulis	i
كريم	ditulis	Karīm
<b>Dammah + wawu mati</b>	ditulis	u
فروض	ditulis	furūd

### Vokal rangkap

<b>Fathah + ya' mati</b>	ditulis	ai
بينكم	ditulis	bainakum
<b>Fathah + wawu mati</b>	ditulis	au
قول	ditulis	qaulun

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirobbil 'alamin.* Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT pengatur semesta alam, atas karunia dan rahmat-Nya sehingga tesis yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta" ini dapat terselesaikan. Penyusunan tesis ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister dalam program studi Pendidikan Islam Konsentrasi Pendidikan Bahasa Arab pada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Dalam penyusunan tesis ini, berbagai pihak telah banyak memberikan dorongan, bantuan, serta masukan sehingga dalam kesempatan ini penulis hendak menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Drs. K.H. Yudian Wahyudi, M.A., Ph.D., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Bapak Dr. Ahmad Arifi, M.Ag., selaku Dekan FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Maksudin, M.Ag., selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Sigit Purnama, M.Pd., selaku pembimbing tesis yang telah memberikan pembelajaran yang sangat berharga selama proses penyusunan tesis.
5. Bapak Dr. H. Zainal Arifin Ahmad, M.Ag., selaku dosen pembimbing akademik yang meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan nasihat serta masukan kepada penulis. Terima kasih juga sudah berkenan menjadi penguji I dalam munaqasah tesis ini.
6. Bapak Dr. Muhammad Jafar Shodiq, M.S.I., selaku penguji II. Terima kasih sudah meluangkan waktu di tengah kesibukan, dan terima kasih atas masukan-masukan dalam perbaikan dan penyempurnaan tesis ini.
7. Seluruh dosen pascasarjana serta karyawan yang ada di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta terimakasih atas didikannya serta sikap ramah yang selalu diberikan.

8. Bapak Tri Ismu Husnan Purwono, S.H., M.M selaku Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Bapak Isnanto selaku guru bahasa Arab, Bapak Abdul Qodir selaku ahli materi dan Bapak Ismalik selaku ahli multimedia, terima kasih atas segala bantuannya.
9. Terima kasih yang tak terhingga penulis juga sampaikan kepada seluruh teman-teman guru SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian tesis ini.
10. Bapak Zainal, Bapak Firdiawan, Bapak Maryanto yang selalu membuka ruang diskusi dalam penyelesaian tesis ini.
11. Ayahanda Baihaki, Ibunda Hatima, Ayah mertua Syaipul, Ibu Mertua Aisyah, terima kasih atas segala dukungan dan doanya yang senantiasa diberikan sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
12. Resi Maryati istriku tercinta, Omar dan Otsman buah hatiku, terima kasih atas dukungan, cinta dan doanya yang menjadikan motivasi dalam menyelesaikan tesis ini.
13. Teman-teman seperjuangan PBA UIN Sunan Kalijaga Angkatan 2016 terima kasih atas segala dukungan, bantuan, saran dan pengetahuan yang telah diberikan sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas semua saran, motivasi, dan doanya yang telah diberikan selama ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih banyak memiliki kekurangan, oleh karenanya kritik dan saran sangat penulis harapkan guna menyempurnakan tulisan ini. Akhir kata penulis mohon maaf atas segala kesalahan dan kekhilafan serta terima kasih atas semua kebaikan, semoga tesis ini dapat berguna bagi kita semua.  
*Āmīn.*

Yogyakarta, 23 Desember 2019

Penulis,

Fauzi

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI .....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	vi
MOTTO .....	vii
PERSEMBAHAN .....	viii
ABSTRAK BAHASA INDONESIA .....	ix
ABSTRAK BAHASA ARAB .....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	xii
KATA PENGANTAR .....	xvi
DAFTAR ISI .....	xviii
DAFTAR TABEL .....	xx
DAFTAR GAMBAR .....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxiii
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	8
D. Kajian Pustaka .....	9
E. Metode Penelitian .....	13
F. Desain Uji Coba Produk .....	18
G. Proses Pengembangan Produk .....	31
H. Sistematika Penulisan .....	35
BAB II. KAJIAN TEORI .....	37
A. Model Pengembangan Multimedia .....	37
B. Pembelajaran Bahasa Arab .....	40
C. Prestasi Belajar Siswa .....	63

D. Multimedia Pembelajaran .....	64
<b>BAB III. GAMBARAN UMUM .....</b>	<b>74</b>
A. Gambaran Umum SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta .....	74
1. Profil Sekolah .....	74
2. Letak dan Keadaan Geografis .....	75
3. Sejarah Berdiri dan Proses Perkembangannya .....	75
4. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah .....	81
5. Struktur Organisasi .....	82
6. Pendidik, Siswa, dan Tenaga Kependidikan .....	84
7. Sarana dan Prasarana .....	90
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>95</b>
A. Hasil Penelitian .....	95
1. Pengembangan Multimedia Pembelajaran .....	95
2. Kualitas Multimedia .....	115
3. Peningkatan Prestasi Belajar .....	126
B. Pembahasan .....	129
1. Analisis Data .....	129
2. Desain Multimedia Pembelajaran .....	132
3. Revisi Multimedia Pembelajaran .....	142
4. Metode Pembelajaran Multimedia .....	144
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>146</b>
A. Kesimpulan .....	146
B. Saran .....	148
Daftar Pustaka .....	149
Lampiran-lampiran .....	154
Daftar Riwayat Hidup .....	173

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Desain analisis data, 34.
Tabel 2	Standar Kompetensi Lulusan Ismuba, 44.
Tabel 3	Data guru SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta T.P 2019/2020, 85.
Tabel 4	Rekapitulasi guru SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta, 87.
Tabel 5	Jumlah siswa SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta T.P 2019/2020, 88.
Tabel 6	Jumlah rombongan belajar di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta, 88.
Tabel 7	Data karyawan SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta, 89.
Tabel 8	Denah sekolah lantai satu, 92.
Tabel 9	Denah sekolah lantai dua, 93.
Tabel 10	Denah sekolah lantai tiga, 94.
Tabel 11	Skor penilaian multimedia oleh guru bahasa Arab, 116.
Tabel 12	Penilaian ahli materi pada aspek instruksional, 117.
Tabel 13	Penilaian ahli materi pada aspek isi, 118.
Tabel 14	Penilaian ahli multimedia pada aspek tampilan, 119.
Tabel 15	Penilaian ahli multimedia pada aspek pemrograman, 120.
Tabel 16	Hasil uji coba terbatas, 121.
Tabel 17	Hasil uji coba skala kecil, 122.
Tabel 18	Perbaikan dari guru bahasa Arab, ahli materi, dan ahli media, 123.
Tabel 19	Hasil evaluasi tahap 1, 124.
Tabel 20	Hasil evaluasi tahap 2, 125.
Tabel 21	Nilai kelas eksperimen, 126.
Tabel 22	Nilai kelas kontrol, 127.
Tabel 23	Data kuantitatif hasil penerapan multimedia, 129.
Tabel 24	Hasil uji normalitas, 130.
Tabel 25	Hasil uji homogenitas, 130.
Tabel 26	Hasil uji anova, 131.

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 Desain penilaian produk, 19.
- Gambar 2 Desain uji pemanfaatan produk, 20.
- Gambar 3 Tampilan area kerja *adobe flash CS6*, 69.
- Gambar 4 Panel action *adobe flash CS6*, 71.
- Gambar 5 Panel tools *adobe flash CS6*, 71.
- Gambar 6 Struktur organisasi SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta, 84.
- Gambar 7 Denah sekolah lantai 1, 92.
- Gambar 8 Denah sekolah lantai 2, 93.
- Gambar 9 Denah sekolah lantai 3, 94.
- Gambar 10 Suasana wawancara dengan peserta didik, 96.
- Gambar 11 Jendela program *adobe flash CS6*, 99.
- Gambar 12 Kotak dialog *new document*, 99.
- Gambar 13 Area kerja *adobe flash CS6*, 100.
- Gambar 14 Kotak dialog dokumen properties, 100.
- Gambar 15 Tampilan timeline, 101.
- Gambar 16 Panel properties text tools, 103.
- Gambar 17 Panel properties sound, 104.
- Gambar 18 Panel import video, 105.
- Gambar 19 Panel pilih video, 105.
- Gambar 20 Panel skinning, 105.
- Gambar 21 Panel finish import video, 106.
- Gambar 22 Area kerja kuis frame awal, 107.
- Gambar 23 Stage akhir kuis, 108.
- Gambar 24 Peneliti dan ahli multimedia, 110.
- Gambar 25 Peneliti dan ahli materi, 110.
- Gambar 26 Peneliti dan guru bahasa Arab, 111.
- Gambar 27 Peneliti dengan para siswa uji coba terbatas, 112.

- Gambar 28 Peneliti dengan para siswa uji coba skala kecil, 112.
- Gambar 29 Suasana uji coba pelaksanaan lapangan, 114.
- Gambar 30 Suasana pasca uji coba pelaksanaan lapangan, 114.
- Gambar 31 Grafik prestasi belajar, 128.



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman wawancara, 154.
- Lampiran 2 Angket multimedia pembelajaran, 155.
- Lampiran 3 Angket kriteria multimedia pembelajaran, 157.
- Lampiran 4 Angket evaluasi multimedia pembelajaran, 158.
- Lampiran 5 Angket evaluasi program 1, 159.
- Lampiran 6 Angket evaluasi program 2, 160.
- Lampiran 7 Angket penilaian aspek tampilan, 161.
- Lampiran 8 Angket penilaian aspek pemrograman, 162.
- Lampiran 9 Angket penilaian aspek instruksional, 163.
- Lampiran 10 Angket penilaian aspek isi, 164.
- Lampiran 11 Soal prestasi belajar, 165.
- Lampiran 12 Hasil wawancara, 169.
- Lampiran 13 Identitas guru bahasa Arab, ahli materi, dan ahli multimedia, 170.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia setiap bulan Oktober memperingati Bulan Bahasa. Bulan Bahasa ini merupakan penghargaan atas diakuinya Bahasa Indonesia dalam Sumpah Pemuda yang diikrarkan pada 28 Oktober 1928. Manusia dan bahasa adalah dua hal yang saling berhubungan. Manusia dalam berinteraksi antara satu dengan yang lain menggunakan bunyi yang disebut kata, kata ini adalah bagian dari bahasa. Ernst Cassirer menuliskan bahwa Demoskritos-lah orang yang pertama mengajukan tesis bahwa bahasa manusia berasal dari bunyi-bunyi tertentu yang semata-mata bersifat emosional.<sup>1</sup>

Situasi kebahasaan di Indonesia menunjukkan bahwa di samping bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa-bahasa daerah, terdapat juga pemakaian bahasa-bahasa asing tertentu, terutama bahasa Inggris, bahasa Arab, bahasa Jerman, dan bahasa Perancis.<sup>2</sup> Bahasa Arab mempunyai peranan penting dalam menambah perbendaharaan kata bahasa Indonesia, hal ini disebabkan adanya hubungan antara orang-orang Arab dengan orang-orang Indonesia baik hubungan dagang ataupun hubungan penyebaran Agama, yang pada akhirnya membawa pengaruh terhadap perkembangan bahasa Indonesia.

---

<sup>1</sup> Cassirer, Ernst, *Manusia dan Kebudayaan: Essai Tentang Manusia*, 1987, Jakarta: PT Gramedia.

<sup>2</sup> Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya : Beberapa Pokok Pikiran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), hlm. 156.

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa mayor di dunia yang dituturkan lebih dari 200.000.000 umat manusia di kurang lebih 20 negara.<sup>3</sup> Dan karena bahasa Arab merupakan bahasa kitab suci dan tuntunan agama umat islam sedunia, maka tentu saja bahasa Arab merupakan bahasa yang paling besar signifikansinya bagi ratusan juta muslim sedunia, baik yang berkebangsaan Arab maupun bukan.<sup>4</sup>

Islam sangat mengistimewakan bahasa Arab. Bahasa Arab sebagai bahasa Al-Quran dan bahasa As-Sunnah, begitu juga dengan shalat, dzikir, haji dan ibadah yang lainnya yang semuanya menggunakan bahasa Arab. Bahasa Arab juga merupakan bahasa Rasulullah *Shallallāhu ‘alaihi wasallam* “*Kami tidak mengutus seorang Rasul pun, melainkan dengan bahasa kaumnya, supaya ia dapat memberi penjelasan dengan terang kepada mereka*”.<sup>5</sup> Bahasa Arab sebagai bahasa Agama dan peranannya dalam bidang budaya dan ilmu pengetahuan menjadikan bahasa Al-Qur’an ini masuk dalam komponen kurikulum pembelajaran dan dijadikan mata pelajaran yang hampir selalu ada pada lembaga-lembaga pendidikan Islam.

Pembelajaran bahasa Arab di lembaga pendidikan yang ada di Indonesia mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Pembelajaran bahasa Arab di Pesantren-pesantren klasik cenderung pada kompetensi tata bahasa, sedangkan pembelajaran bahasa Arab di madrasah-madrasah cenderung menggunakan model pendekatan gabungan antara tata bahasa dan kompetensi lain sebagai pendukung bahasa.

---

<sup>3</sup> Sabah Ghazzawi. *The Arabic Language* (Washington D. C: Center for contemporary Arab Studies). 1992. hlm 3

<sup>4</sup> Azhar Arsyad, *Bahasa*, hlm. 1.

<sup>5</sup> Q.S. Ibrahim (14): 4.

Kurikulum 2013 mengedepankan pembelajaran berbasis problem solving. Sehingga proses pembelajaran harus berbasis peserta didik, mereka mengamati serta harus aktif bertanya dan berani mencoba. Oleh karena itu, dalam kegiatan belajar mengajar, guru harus memiliki strategi agar siswa mampu belajar secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hal tersebut bisa dicapai jika guru menguasai teknik-teknik penyajian, atau biasanya disebut metode mengajar.<sup>6</sup>

Metode adalah cara dan alat untuk mencapai tujuan. Makin baik metode maka makin efektif pula pencapaian tujuan. Dalam pemakaian metode guru tidak selalu mengikuti pola-pola tertentu secara rutin, akan tetapi boleh mengkombinasikan berbagai metode yang saling mendukung. Sebab dalam pemakaian metode dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu: faktor tujuan, faktor peserta didik, situasi di mana dilangsungkan pelajaran, serta faktor pribadi guru, dan bahan materi pelajaran di samping alat peraga dan fasilitas pengajaran yang tersedia.<sup>7</sup>

Alat berfungsi sebagai pembantu dalam mencapai tujuan. Pencapaian tujuan dapat diwujudkan secara baik manakala dalam pengajaran didukung dan dipergunakan berbagai alat peraga atau media pengajaran.<sup>8</sup> Hampir setiap proses interaksi membutuhkan sesuatu yang berfungsi sebagai alat pembantu untuk mempertinggi efisiensi dan efektivitas mengajar.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> Roestiyah NK, *Strategi Belajar Mengajar, Salah Satu Unsur Pelaksanaan Strategi Belajar Mengajar: Teknik Penyajian* (Jakarta: Rineka Cipta, cet IV, juli 1991), hlm. 1.

<sup>7</sup> Tayar Yusuf, *Metodologi Pengajaran Agama dan Bahasa Arab* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997), hlm. 25-26.

<sup>8</sup> *Ibid*, hlm. 26

<sup>9</sup> *Ibid*, hlm. 27.

Prinsip peragaan (visualisasi) dalam pengajaran mengharuskan bagi setiap guru dalam menyajikan bahan pelajaran di dalam kelas selalu menggunakan alat peraga sebagai alat bantu. Dengan menggunakan alat peraga dalam pengajaran diharapkan pengetahuan, pengertian, dan tanggapan-tanggapan yang masuk ke dalam jiwa melalui indra dapat menjadi jelas dan bertahan kuat dalam ingatan anak didik.<sup>10</sup>

Dewasa ini pesatnya perkembangan teknologi informasi bisa dimanfaatkan untuk menciptakan alat peraga atau media yang bisa digunakan oleh guru dengan harapan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran juga merupakan wahana informasi yang bertujuan terjadinya proses belajar pada diri siswa sehingga akan terjadi perubahan perilaku, baik secara kognitif, efektif, maupun psikomotor.<sup>11</sup>

Secara umum media pengajaran bahasa dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu; (1) media perangkat/ peralatan, (2) media materi pembelajaran, dan (3) kegiatan penunjang pembelajaran. Media jenis perangkat / peralatan dibagi menjadi dua kategori. Pertama: perangkat teknis yang meliputi; (1) perangkat dengar seperti radio, tape recorder, CD, (2) perangkat pandang seperti proyektor, (3) perangkat dengar pandang seperti televisi, video. Kedua: perangkat elektronik seperti komputer.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> *Ibid*, hlm. 114.

<sup>11</sup> Abdul Hamid dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media)*, (Malang: UIN – Malang Press, 2008), hlm. 158.

<sup>12</sup> Abdul Hamid dkk, *Pembelajaran*, hlm. 174-175.

Komputer merupakan suatu mesin yang selalu mengalami perkembangan, baik *hardware* maupun *software*. *Software* multimedia yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan untuk membuat atau mengembangkan media pembelajaran adalah *Adobe Flash*. *Adobe Flash* sebelumnya populer dikenal sebagai *Macromedia Flash*. Setelah *Macromedia* dibeli oleh *Adobe* maka *software* ini berubah menjadi *Adobe Flash*. *Flash* adalah sebuah program yang ditujukan kepada para desainer maupun programmer yang bermaksud merancang animasi untuk pembuatan halaman web, presentasi untuk tujuan bisnis maupun proses pembelajaran hingga pembuatan game interaktif serta tujuan-tujuan lain yang lebih spesifik.<sup>13</sup>

*Flash* adalah program animasi berbasis vector yang bisa menghasilkan file kecil (ringan) sehingga mudah diakses pada halaman web tanpa membutuhkan waktu loading yang lama. *Flash* menghasilkan file dengan ekstensi “.FLA”. Setelah file tersebut siap untuk dimuat ke halaman web, selanjutnya file akan disimpan dalam format “.SWF” agar dapat dibuka tanpa menginstal perangkat lunak *Flash*, tetapi cukup menggunakan *Flash Player* yang dipasang pada browser berbasis windows.<sup>14</sup>

Perkembangan media pembelajaran berbasis multimedia dalam pembelajaran bahasa Arab bisa dikatakan pesat, karena sudah banyak program pembelajaran bahasa Arab yang berbasis multimedia dikemas dalam bentuk CD. Tetapi belum ditemukan multimedia pembelajaran bahasa Arab yang fokus membahas materi

---

<sup>13</sup> Dhani Yudhiantoro, *Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Profesional 8*, (Yogyakarta: Andi, 2006), hlm. 1.

<sup>14</sup> *Ibid*, hlm. 1-2.

yang diajarkan di sekolah Muhammadiyah, khususnya di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

Peneliti menemukan fenomena-fenomena yang terdapat di salah satu Sekolah Menengah Atas di Yogyakarta yaitu SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Sekolah ini merupakan salah satu Sekolah yang cukup digemari, ditandai dengan banyaknya siswa-siswi dan ruang kelas yang dimiliki. Sekolah ini sudah dilengkapi dengan berbagai fasilitas seperti laboratorium yang representatif terdiri dari laboratorium IPA, laboratorium IPS, laboratorium Ismuba, laboratorium komputer, dan laboratorium bahasa. Selain itu sekolah ini juga memiliki perpustakaan yang pada tahun 2016 meraih juara 1 tingkat Nasional dalam lomba perpustakaan SMA tingkat Nasional.

Berdasarkan wawancara dan diskusi pada tanggal 21 Agustus 2019 yang bertempat di Masjid As-Sakinah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta dengan 34 siswa, mereka mengatakan bahwa penyampaian materi bahasa Arab yang mereka dapatkan selama ini masih bersifat manual dan ceramah. Apa yang disampaikan oleh 34 siswa ini juga dibenarkan oleh Bapak Isnanto, M.Pd.<sup>15</sup> ketika peneliti silaturahmi dan wawancara dengan beliau pada tanggal 28 Agustus 2019, beliau juga menyampaikan kalau pembelajaran bahasa Arab masih menggunakan metode ceramah dan belum mempunyai multimedia pembelajaran. Hal inilah yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa sehingga terkesan kurang tertarik dengan pelajaran bahasa Arab.

---

<sup>15</sup> Guru bahasa Arab kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta

Dari paparan di atas, peneliti tertarik untuk membuat multimedia yang fokus membahas materi yang diajarkan pada SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang akan dituangkan dalam tesis berjudul ***“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta”***. Hasil dari penyusunan tesis ini diharapkan bisa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran bahasa Arab, selain itu diharapkan bisa memotivasi guru untuk meningkatkan kreatifitas dalam mengembangkan media pembelajaran, serta membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajari bahasa Arab dan akhirnya lebih meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* untuk SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta?
2. Bagaimana kualitas multimedia pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* untuk SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta?
3. Adakah peningkatan prestasi belajar peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta dengan penerapan multimedia pembelajaran bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6* dibanding peserta didik tanpa penerapan multimedia pembelajaran bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6*?

### C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tahapan pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6*.
2. Menguji kualitas pengembangan multimedia pembelajaran Bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6*.
3. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta dengan penerapan multimedia pembelajaran bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6* dibanding peserta didik tanpa penerapan multimedia pembelajaran bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6*.

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Peserta didik
  - a) Meningkatkan pemahaman materi dengan cara yang menarik dan bermakna bagi pengembangan wawasan yang lebih luas.
  - b) Meningkatkan prestasi belajar dengan tersedianya multimedia alternatif dalam pembelajaran bahasa Arab.
2. Bagi guru
  - a) Memberikan masukan kepada guru bidang studi bahasa Arab yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memacu minat belajar siswa.

- b) Membantu proses belajar mengajar dan motivasi bagi pengembangan atau penelitian.
  - c) Dapat memberikan masukan dalam pengembangan multimedia pembelajaran, terutama berhubungan dengan bahasa Arab.
  - d) Dapat menjadi pertimbangan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang berkaitan dengan permasalahan serupa.
3. Bagi Sekolah
- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk pembuatan multimedia serupa bagi guru mata pelajaran lainnya, sehingga secara bersama-sama berusaha meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### **D. Kajian Pustaka**

Berikut beberapa penelitian yang telah dilakukan dan penulis anggap memiliki relevansi dengan masalah yang akan dikaji:

1. Hasil penelitian Siti Mardiyah.<sup>16</sup> Uji Hipotesis dan kesimpulan penelitian menunjukkan: (1) terdapat perbedaan prestasi belajar bahasa Arab yang signifikan antara yang belajar dengan media VCD dan media AUDIO. Media VCD menghasilkan prestasi belajar bahasa Arab yang lebih tinggi dibandingkan dengan media AUDIO. Harga  $P = 0,000 < 0,05$ . Hal ini berarti hipotesis statistik ( $H_0$ ) pertama ditolak. dan  $H_1$  diterima. Perbedaan rata-rata antara media VCD dengan media AUDIO, hasil analisis menunjukkan bahwa siswa dengan media pembelajaran VCD skor rata-rata prestasi

---

<sup>16</sup> Siti Mardiyah, *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual (VCD) Dan Media Audio Terhadap Pencapaian Prestasi Belajar Bahasa Arab Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa* (Surakarta: Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret, 2009).

belajar bahasa Arab 80,70, adapun untuk kelompok siswa dengan media pembelajaran AUDIO skor rata-rata prestasi belajar bahasa Arab 71,20. Dapat disimpulkan bahwa hasil uji prestasi belajar bahasa Arab siswa yang diajar menggunakan media VCD lebih tinggi dari pada media AUDIO. (2) terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan prestasi belajar bahasa Arab antara yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi dan rendah. Siswa dengan motivasi berprestasi tinggi lebih baik prestasi belajar bahasa Arabnya dibandingkan siswa dengan motivasi berprestasi rendah. Hal ini dibuktikan dari harga  $P = 0,000 < 0,05$ . Hal ini berarti hipotesis statistik ( $H_0$ ) pertama ditolak, dan  $H_1$  diterima. Perbedaan rata-rata antara motivasi berprestasi tinggi dan rendah. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok siswa dengan motivasi berprestasi tinggi skor rata-rata prestasi belajar bahasa Arab sebesar 78,00 adapun skor rata-rata prestasi belajar bahasa Arab dengan motivasi berprestasi rendah sebesar 73,90.

2. Penelitian Melani Albar.<sup>17</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran bahasa Arab berbasis multimedia interaktif yang digunakan memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi. Terlihat adanya minat dan motivasi belajar yang cukup tinggi menunjukkan adanya ketertarikan siswa yang tinggi pula dalam kegiatan belajar. Dari hasil uji t, bahwa mean yang diperoleh pada pretes eksperimen berkisar 59,58 dan mean yang diperoleh kelompok kontrol 42,83. Dari hasil pretes kelompok

---

<sup>17</sup> Melani Albar, *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab berbasis Multimedia Interaktif Kelas V MIN Druju Sumbermanjing Wetan Kabupaten Malang* (Malang: Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim, 2014).

eksperiment dan kontrol dapat diketahui bahwa hasil pada kelompok eksperimen lebih besar dari pada kelompok kontrol. Setelah dilakukan pretes pada kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan multimedia interaktif sedangkan kelompok kontrol dilakukan pembelajaran konvensional. Untuk mengetahui seberapa besar daya serap siswa kelompok eksperimen maka diberikan posttest sebanyak 3 kali, dan hasil posttest pertama memperoleh mean berkisar 82,00, posttest kedua mean yang diperoleh berkisar 82,33, pada tahap ini terjadi peningkatan sebesar 0,33, dan posttest ketiga sebesar 81,67. Dari perolehan mean tersebut dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif siswa lebih cepat memahami pembelajaran mufradat.

3. Hasil penelitian Lili Suryani.<sup>18</sup> Penelitian pengembangan ini menghasilkan:
- 1) multimedia pembelajaran bahasa Arab yang layak untuk mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta berbentuk CD pembelajaran dilengkapi manual book dengan materi “حياتنا اليومية” (kehidupan sehari-hari) dan pokok materi جسم الإنسان (tubuh manusia), الأيام والشهور (hari-hari dan bulan), الجهات (arah mata angin), المواصلات (alat transportasi) dan العدد (hitungan). Kelayakan produk berdasarkan validasi ahli materi dengan hasil “sangat baik” (4,45 dan 4,5), validasi ahli media dengan hasil “sangat baik” (4,34 dan 4,95), uji coba satu-

---

<sup>18</sup> Lili Suryani, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta* (Yogyakarta: Program Pascasarjana Teknologi Pembelajaran UNY, 2013)

satu dengan hasil “sangat baik” (4,3), uji coba kelompok kecil dengan hasil “baik” (4,1), dan uji coba lapangan dengan hasil “baik” (4,23), 2) multimedia yang efektif berdasarkan hasil uji keefektifan penggunaan multimedia hasil pengembangan diperoleh rerata sebesar 64,5 saat pretest sedangkan hasil belajar mahasiswa pada saat posttest diperoleh rata-rata 87,9 sehingga diperoleh gain score 23,4 poin. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut maka multimedia pembelajaran bahasa Arab hasil pengembangan dalam penelitian ini layak dan efektif serta dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

4. Hasil penelitian Dora Arsella, Maskum dan Suparman Arif yang berjudul Pengembangan Media *Audiovisual Movie Maker* pada Pembelajaran Sejarah SMA N I Tumijajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara mengembangkan *audiovisual Movie Maker* untuk pembelajaran sejarah di SMA N I Tumijajar 2014-2015. Hasil dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa presentasi mencapai 77,13%. Berdasarkan skala interpretasi, 77,13% masuk ke dalam kategori layak.<sup>19</sup>

Adapun masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut. Materi yang akan dikembangkan adalah pelajaran Bahasa Arab Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah kelas X menggunakan *software Adobe Flash CS6*, dan proses validasinya diberikan kepada ahli media,

---

<sup>19</sup> Dora Arsella, Maskum dan Suparman Arif yang berjudul *Pengembangan Media Audiovisual Movie Maker pada Pembelajaran Sejarah SMA N I Tumijajar*. Jurnal fkip unila, Vol. No. 3. 2015.

ahli materi, guru mata pelajaran bahasa Arab dan siswa-siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

## **E. Metode Penelitian**

### **a) Model Pengembangan**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan merupakan proses untuk mengembangkan suatu produk serta menerapkan produk dalam kegiatan pembelajaran untuk menguji efektivitasnya. Penelitian dan pengembangan dalam pendidikan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk dalam pendidikan dan pembelajaran.<sup>20</sup>

Penelitian *research and development* yang selanjutnya akan disingkat menjadi R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. Akan tetapi, dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (*software*).<sup>21</sup> Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa multimedia pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

---

<sup>20</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D...*, hlm. 9.

<sup>21</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 407.

## b) Prosedur Pengembangan

Prosedur yang menjadi acuan dalam penelitian dan pengembangan media Pembelajaran ini adalah model pengembangan *Research and Development* berdasarkan Borg & Gall.<sup>22</sup> Prosedur pengembangan Borg and Gall mempunyai langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Tahapan dalam prosedur pengembangan Borg & Gall sebagai berikut:

### 1. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*)

Tahap penelitian dan pengumpulan data merupakan tahapan untuk mengumpulkan informasi mengenai latar belakang pengembangan multimedia pembelajaran. Peneliti melakukan pra penelitian dan pengumpulan informasi terkait proses pembelajaran bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta, pengumpulan informasi dilakukan melalui pengamatan dan wawancara terhadap guru dan beberapa murid kelas X SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Setelah pra penelitian dan pengumpulan data dianggap cukup, maka peneliti melanjutkan kepada tahap berikutnya.

### 2. Perencanaan (*planning*)

Tahap perencanaan merupakan tahap pembuatan rencana multimedia pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Dalam hal ini, Peneliti melakukan analisis terhadap beberapa hal, yaitu: analisis

---

<sup>22</sup> Rukimin, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab*. Jurnal Gneq Swara, Vol. 11, No. 1 Maret, 2017.

kompetensi inti dan kompetensi dasar, bahan ajar, dan analisis peserta didik.

3. Pengembangan draft produk (*develop preliminary form of product*)

Tahap pengembangan draft produk dilakukan melalui beberapa langkah yaitu: Menyusun materi-materi yang akan dimuat dalam multimedia pembelajaran, membuat *design* multimedia pembelajaran bahasa Arab, membuat multimedia pembelajaran bahasa Arab, menyusun lembar kerja peserta didik yang dimuat dalam multimedia pembelajaran bahasa Arab.

4. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*)

Tahap uji coba lapangan awal atau validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang baru dirancang tersebut. Ada dua tenaga ahli yang dihadirkan yaitu: tenaga ahli media, tenaga ahli materi. Multimedia ini di validasi oleh Ismalik Perwira Atmadja, S.T., M.Pd. selaku ahli media, Abdul Qodir, S.Th.I., M.S.I selaku ahli materi, dan Isnanto Widi Putranto, S.Pd.I., M.Pd. selaku guru bahasa Arab. Setiap pakar dimintai untuk menilai produk tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

5. Penyempurnaan hasil uji coba (*main product revesion*)

Setelah produk divalidasi oleh para ahli, maka dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki berdasarkan saran dan masukan para ahli.

6. Uji coba lapangan (*main field testing*)

Setelah produk direvisi, produk diuji cobakan di kelas terbatas, dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk tersebut dan untuk mengetahui masukan dan saran peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Selama uji coba, dilakukan pengamatan, pencatatan hal-hal berupa kekurangan, kelemahan, kesalahan, dan penyimpangan yang dilakukan.

7. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*operasional product revision*)

Penyempurnaan produk multimedia pembelajaran berdasarkan hasil uji coba lapangan dan hasil pengamatan dan pencatatan hal-hal berupa kekurangan, kelemahan, kesalahan, dan penyimpangan selama uji coba lapangan. Uji coba lapangan mempermudah peneliti untuk menyempurnakan dan merevisi produk karena telah mengetahui kelemahan dan kekurangan produk yang dikembangkan. Setelah produk disempurnakan dan direvisi, maka produk dimungkinkan untuk diuji cobakan pada skala yang lebih besar.

8. Uji coba pelaksanaan lapangan (*operational field testing*)

Tahap uji coba pelaksanaan lapangan bertujuan untuk menguji efektivitas produk yang dikembangkan terhadap peserta didik dengan penerapan pengembangan multimedia bahasa Arab dibanding peserta didik tanpa penerapan pengembangan multimedia bahasa Arab. Penelitian ini

dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta dengan menggunakan dua kelas sample. Satu kelas dengan penerapan multimedia bahasa Arab sebagai kelas eksperimen, dan satu kelas tanpa penerapan multimedia bahasa Arab sebagai kelas kontrol.

Nilai awal sebelum penerapan multimedia bahasa Arab diperoleh dari *pretest*. Setiap akhir pertemuan peserta didik diminta untuk mengerjakan soal dalam lembar kerja peserta didik baik kelas eksperimen maupun kontrol. Pada akhir pertemuan peserta didik mengerjakan soal prestasi belajar untuk menguji perbedaan prestasi belajar setelah diberi penerapan multimedia bahasa Arab.

9. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*)

Penyempurnaan produk hasil uji coba pelaksanaan lapangan merupakan revisi akhir pengembangan multimedia bahasa Arab. Revisi akhir ini berdasarkan masukan-masukan yang dinyatakan oleh hasil-hasil uji coba pelaksanaan lapangan, untuk memeriksa kembali perbaikan-perbaikan yang terlewat sehingga pengembangan multimedia bahasa Arab yang dikembangkan dapat membantu kegiatan pembelajaran bahasa Arab.

10. Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*)

Langkah terakhir dalam proses pengembangan multimedia ini merupakan penyebarluasan multimedia bahasa Arab kepada masyarakat luas terutama guru bahasa Arab dan peserta didik dengan cara mensosialisasikan produk baik dalam bentuk diseminasi, seminar, publikasi pada jurnal, *online* melalui you tube dan lain-lain. Produk yang

dikembangkan minimal memperoleh penilaian B, sehingga layak untuk diimplementasikan sebagai penunjang proses pembelajaran.

## **F. Desain Uji Coba Produk**

### **1. Desain Uji coba**

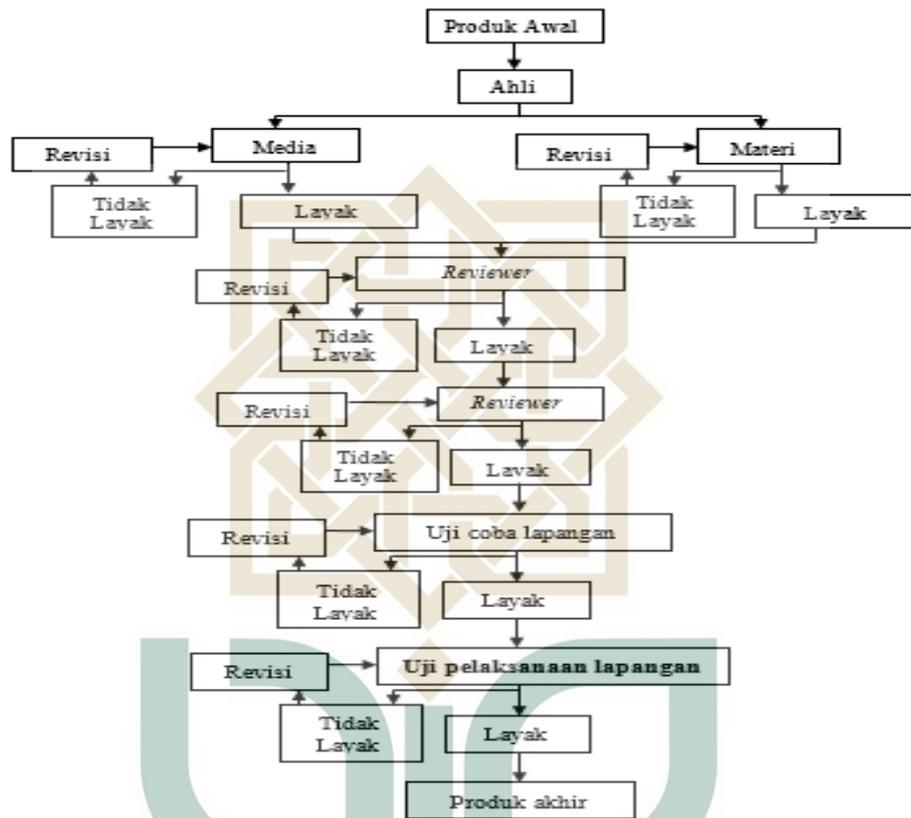
Desain uji coba produk dapat dibedakan menjadi desain penilaian produk dan desain uji pemanfaatan produk.

#### **a) Desain Penilaian Produk**

Produk awal pengembangan multimedia bahasa Arab dinilai oleh ahli media dan ahli materi setelah disetujui dosen pembimbing, dan diperoleh masukan untuk dilakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Hasil produk multimedia bahasa Arab yang telah direvisi kemudian dinilai oleh guru bahasa Arab dan diuji cobakan di kelas terbatas yang merupakan uji coba lapangan awal, dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk tersebut dan untuk mengetahui masukan dan saran peserta didik terhadap media yang dikembangkan serta seberapa besar anak didik menyukai produk tersebut.

Setelah diperoleh masukan dari uji coba lapangan dan dilakukan revisi terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan, maka akan diperoleh produk akhir berupa multimedia bahasa Arab dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* yang akan dilakukan uji efektivitasnya dalam pembelajaran. Revisi dan evaluasi ini juga untuk melihat apakah setelah menggunakan media ini peserta didik memperoleh pengalaman dan meningkatnya prestasi peserta didik. Desain penilaian

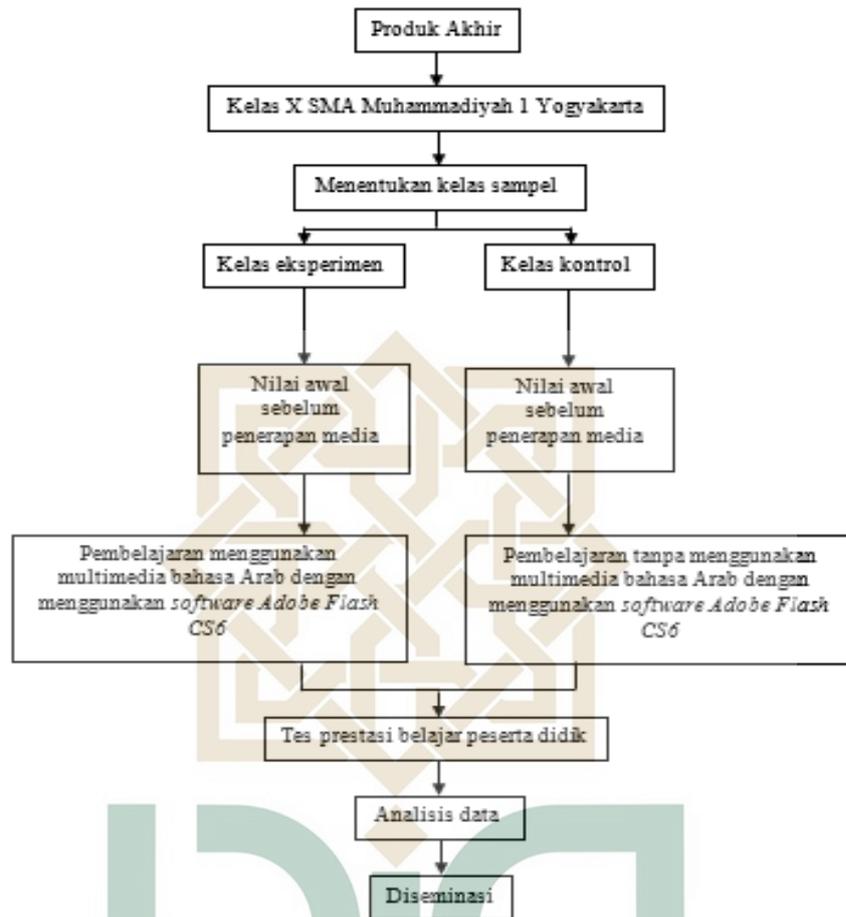
produk multimedia bahasa Arab dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* selengkapnya dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1. Desain Penilaian Produk**

b) Desain Uji Pemanfaatan Produk

Produk berupa multimedia bahasa Arab dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* yang telah dilakukan penilaian, kemudian diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui efektivitas media terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik kelas eksperimen dibanding kelas kontrol. Desain uji pemanfaatan produk selengkapnya dapat dilihat pada gambar 2.



**Gambar 2. Desain Uji Pemanfaatan Produk**

## 2. Subjek Uji Coba

Multimedia pembelajaran bahasa Arab yang telah divalidasi dan dinyatakan layak oleh ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Arab diujicobakan kepada peserta didik sebagai subjek uji coba. Subjek uji coba lapangan dibagi menjadi skala terbatas yang terdiri dari 15 peserta didik dan skala kecil yang terdiri dari 30 peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Subjek uji efektivitas menggunakan multimedia pembelajaran bahasa Arab terdiri dari dua kelas di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta, yaitu kelas eksperimen yang terdiri dari 36 peserta

didik (kelas X MIPA 8) dan kelas kontrol yang terdiri 36 peserta didik (kelas X MIPA 7).

### 3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

#### a) Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan empat macam teknik pengumpulan data, interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan tes

##### 1. *Interview* (wawancara)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.<sup>23</sup>

Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur. Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Dalam melakukan wawancara terstruktur, peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 137.

<sup>24</sup> *Ibid.*, hlm. 138.

Wawancara tidak terstruktur, adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan datanya. Pedoman yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara tidak terstruktur atau terbuka, sering digunakan dalam penelitian pendahuluan atau untuk penelitian yang lebih mendalam tentang responden.<sup>25</sup> Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur, karena peneliti hanya menggunakan pedoman wawancara yang berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Untuk pedoman wawancara yang digunakan bisa dilihat pada lampiran 1.

## 2. *Kuesioner* (angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/ Pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> *Ibid.*, hlm. 140.

<sup>26</sup> *Ibid.*, hlm. 142.

Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi angket multimedia pembelajaran untuk guru, angket multimedia untuk siswa, angket penilaian untuk ahli media dan angket penilaian untuk ahli materi. Angket multimedia pembelajaran untuk guru meliputi angket pengembangan multimedia, angket kriteria multimedia, dan angket evaluasi multimedia. Angket pengembangan dan kriteria digunakan untuk mengumpulkan data-data mengenai aspek-aspek untuk mengembangkan multimedia pembelajaran, sedangkan angket evaluasi multimedia untuk mengetahui apakah program yang dibuat sudah dapat digunakan atau belum, jika masih terdapat kesalahan maka program tidak dapat dijalankan. Angket evaluasi multimedia digunakan untuk mengumpulkan data-data, apakah multimedia pembelajaran sudah siap diujicobakan kepada siswa.

Sedangkan angket multimedia untuk siswa terdiri atas angket evaluasi 1 dan 2. Angket evaluasi 1 berisi evaluasi program tiap-tiap bagian dalam multimedia pembelajaran, sedangkan angket evaluasi program 2 berisi evaluasi program secara keseluruhan. Angket evaluasi program 1 dan 2 digunakan untuk mengumpulkan data-data yang digunakan dalam evaluasi multimedia pembelajaran yang telah diujicobakan.

Angket yang diberikan kepada ahli multimedia dan ahli materi merupakan penilaian multimedia yang sudah disusun. Angket yang diberikan kepada ahli multimedia meliputi angket penilaian dari aspek

tampilan dan aspek pemrograman, sedangkan angket untuk ahli materi meliputi angket penilaian dari aspek instruksional dan aspek penilaian dari aspek isi.

### 3. *Observasi* (pengamatan)

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Observasi dapat dibedakan menjadi *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant observation*, selanjutnya dari segi instrumentasi yang digunakan, maka observasi dapat dibedakan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur.<sup>27</sup>

*Participant observation* melibatkan peneliti dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian dengan tujuan untuk mendapatkan data yang lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak. Sedangkan *non participant observation* peneliti tidak terlibat langsung dan hanya menjadi pengamat independen. Pengumpulan data dengan model ini tidak akan mendapatkan data yang mendalam, dan tidak sampai pada tingkat makna.<sup>28</sup>

Observasi terstruktur adalah observasi yang dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan di mana tempatnya. Jadi observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah

---

<sup>27</sup> *Ibid.*, hlm. 145.

<sup>28</sup> *Ibid.*, hlm. 145-146.

tahu pasti tentang variabel apa yang akan diamati. Sedangkan observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi.<sup>29</sup> Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *participant observation* dan observasi terstruktur.

#### 4. Tes

Tes merupakan salah satu cara untuk menaksir besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu melalui respon seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan.<sup>30</sup> Pada penelitian ini, tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan siswa, baik siswa yang mendapatkan perlakuan khusus dengan pembelajaran multimedia bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6* ataupun siswa yang tidak mendapatkan perlakuan khusus dengan pembelajaran multimedia bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6*. Tes yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda (*multiple choice test*), dan beberapa soal essay (*writing test*).

#### b) Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran. Cara ini dilakukan untuk memperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang objektif pula.<sup>31</sup> Ada empat media untuk mengumpulkan data dalam

---

<sup>29</sup> *Ibid.*, hlm. 146.

<sup>30</sup> Mardapi, Djemari. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. (Yogyakarta: Mitra Cendekia Press, 2008), hlm. 123

<sup>31</sup> Purwanto, *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hlm. 99.

proses penelitian, yaitu kuesioner, observasi, wawancara, dokumentasi.<sup>32</sup> Penelitian ini menggunakan keempat instrument penelitian yang ada ditambah dengan soal prestasi belajar.

## 1. Kuesioner atau angket

Kuesioner atau angket, meliputi angket multimedia pembelajaran untuk guru, angket multimedia pembelajaran untuk siswa, angket penilaian multimedia untuk ahli multimedia, dan angket penilaian multimedia untuk ahli materi.

### a) Angket Multimedia Pembelajaran Untuk Guru

#### 1. Angket Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Angket ini menentukan aspek-aspek dalam mengembangkan multimedia pembelajaran bahasa Arab menurut pendapat guru. Selain itu, angket ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang keterlibatan guru, hambatan yang dihadapi guru, serta motivasi guru dalam penggunaan dan pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab.

Angket multimedia pembelajaran untuk guru dan angket pengembangan multimedia pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 2. Angket untuk pengembangan multimedia pembelajaran terdiri dari 10 butir pertanyaan dengan alternatif jawaban terdiri dari dua kategori yaitu “ya” atau “tidak”.

---

<sup>32</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 75.

## 2. Angket Kriteria Multimedia Pembelajaran

Angket ini untuk mengetahui pendapat dan penilaian guru tentang hal-hal yang seharusnya terkandung dalam multimedia pembelajaran bahasa Arab. Selanjutnya data yang diperoleh akan digunakan dalam pembuatan multimedia pembelajaran bahasa Arab. Angket kriteria multimedia pembelajaran berisi 18 pertanyaan dengan alternatif jawaban terdiri atas lima kategori yaitu tidak perlu dengan skor 1, kurang perlu dengan skor 2, tidak tahu dengan skor 3, perlu dengan skor 4, dan sangat perlu dengan skor 5. Angket kriteria multimedia pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 3.

## 3. Angket Evaluasi Pembelajaran

Angket ini untuk mengetahui pendapat guru apakah program yang dibuat sudah dapat digunakan atau belum, jika masih terdapat kesalahan maka program tidak dapat dijalankan dan juga angket disertai saran-saran dari guru. Angket evaluasi multimedia untuk guru dapat dilihat pada lampiran 4. Angket evaluasi multimedia pembelajaran berisi 12 pertanyaan dengan alternatif jawaban terdiri atas lima kategori yaitu kurang sekali dengan skor 1, kurang dengan skor 2, cukup dengan skor 3, baik dengan skor 4, dan baik sekali dengan skor 5.

### b) Angket Pembelajaran Untuk Siswa

#### 1. Angket Evaluasi Program 1

Angket evaluasi program 1 untuk mengevaluasi multimedia pembelajaran yang telah diuji cobakan. Angket evaluasi perogram 1

berisi evaluasi program tiap-tiap bagian dalam multimedia pembelajaran. Angket evaluasi program 1 dapat dilihat pada lampiran 5. Pada setiap butir angket telah tersedia dua alternatif jawaban, yaitu jawaban positif dan negatif. Alternatif jawaban positif adalah jawaban yang menunjukkan bahwa bagian yang terdapat dalam multimedia pembelajaran yang diujicobakan sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Sedangkan alternatif jawaban negatif adalah alternatif jawaban yang menunjukkan bahwa bagian dalam multimedia pembelajaran yang diujicobakan tidak sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Jawaban positif diberi nilai 1 sedangkan jawaban negatif diberi nilai 0.

## 2. Angket Evaluasi Program 2

Angket ini bertujuan untuk mengevaluasi secara keseluruhan multimedia pembelajaran yang telah diujicobakan, angket evaluasi program 2 dapat dilihat pada lampiran 6. Angket ini berisi 15 pertanyaan dengan alternatif jawaban terdiri dari dua kategori yaitu, “ya” dan “tidak”. Butir angket dinyatakan dalam dua bentuk, yaitu pertanyaan yang bersifat positif dan yang bersifat negatif. Pertanyaan yang bersifat positif menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang diujicobakan sesuai dengan kriteria yang diharapkan, sedangkan pertanyaan yang bersifat negatif menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang diujicobakan tidak sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Jawaban “ya” pada pertanyaan positif diberi skor 1,

sedangkan jawaban “tidak” pada pertanyaan positif diberi skor 0. Jawaban “ya” pada pertanyaan negatif diberi skor 0, sedangkan jawaban “tidak” pada pertanyaan negatif diberi skor 1.

c) **Angket Multimedia Pembelajaran Untuk Ahli Multimedia**

1. **Angket Penilaian Pada Aspek Tampilan**

Angket ini berisi 12 pertanyaan dengan alternatif jawaban terdiri atas lima kategori yaitu kurang sekali dengan skor 1, kurang dengan skor 2, cukup dengan skor 3, baik dengan skor 4, dan baik sekali dengan skor 5. Angket ini berfungsi sebagai validasi atas multimedia yang dibuat, apakah sudah layak untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Angket ini bisa dilihat pada lampiran 7.

2. **Angket Penilaian Pada Aspek Pemrograman**

Angket ini berisi 9 pertanyaan dengan alternatif jawaban terdiri atas lima kategori yaitu kurang sekali dengan skor 1, kurang dengan skor 2, cukup dengan skor 3, baik dengan skor 4, dan baik sekali dengan skor 5. Angket ini berfungsi sebagai validasi atas multimedia yang dibuat, apakah sudah layak untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Angket ini bisa dilihat pada lampiran 8.

d) **Angket Multimedia Pembelajaran Untuk Ahli Materi**

1. **Angket Penilaian Pada Aspek Instruksional**

Angket ini berisi 12 pertanyaan dengan alternatif jawaban terdiri atas lima kategori yaitu kurang sekali dengan skor 1, kurang dengan skor 2, cukup dengan skor 3, baik dengan skor 4, dan baik sekali dengan skor

5. Angket ini berfungsi sebagai validasi atas multimedia yang dibuat, apakah sudah layak untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.

Angket ini bisa dilihat pada lampiran 9.

## 2. Angket Penilaian Pada Aspek Isi

Angket ini berisi 7 pertanyaan dengan alternatif jawaban terdiri atas lima kategori yaitu kurang sekali dengan skor 1, kurang dengan skor 2, cukup dengan skor 3, baik dengan skor 4, dan baik sekali dengan skor

5. Angket ini berfungsi sebagai validasi atas multimedia yang dibuat, apakah sudah layak untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.

Angket ini bisa dilihat pada lampiran 10.

## 2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui respon siswa dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan multimedia pembelajaran yang disusun.

## 3. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada proses belajar mengajar bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta dengan menggunakan multimedia pembelajaran yang disusun.

## 4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengambil materi-materi yang akan ditampilkan dalam multimedia pembelajaran yang disusun.

## 5. Soal Prestasi Belajar

Soal prestasi belajar berupa soal *multiple-choice* dan *essay*. Soal prestasi belajar sebelumnya dilakukan validasi secara logis dan empiris. Dalam memenuhi validasi soal secara logis, peneliti menyusun soal prestasi belajar dengan memperhatikan sebaran tingkat pengetahuannya, mulai dari C<sub>1</sub> sampai C<sub>6</sub> yang meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Validasi empiris diperoleh dengan cara mengujikan soal prestasi belajar pada kelas selain kelas yang diberi penerapan pembelajaran multimedia bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6*. Soal prestasi belajar yang telah dilakukan validasi akan diterapkan pada awal pembelajaran sebagai *pretest* dan akhir pembelajaran dengan sebagai *posttest*. Adapun soal prestasi belajar bahasa Arab peserta didik selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 11.

## G. Proses Pengembangan Produk

### 1. Persiapan Pembuatan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab

Berdasarkan pada naskah multimedia yang sudah dibuat, penulis mulai mengumpulkan materi yang akan dituangkan ke dalam multimedia yang akan disusun, anantara lain:

- a. Mengembangkan desain multimedia bahasa Arab dengan mengadopsi dan memodifikasi buku Pendidikan Bahasa Arab SMA/SMK Muhammadiyah kelas X yang merupakan buku pelajaran yang disusun oleh Helmy Fauzi Awaliyah dan Fauzi khususnya pada materi semester ganjil bab 1 dan bab 2 yang bertema pengenalan dan tempat tinggal, adapun isi setiap temanya dibagi

menjadi lima bagian yaitu *al-Istimā'* (mendengar), *al-hiwār* (berbicara), *al-Qirā'ah* (membaca), *al-Qā'idah* (kaidah), *at-tadrībāt* (latihan). Dari materi yang terdapat di dalam buku tersebut penulis adopsi yang selanjutnya dimodifikasi kembali ke dalam bentuk multimedia pembelajaran bahasa Arab.

- b. Mengumpulkan gambar, audio, dan video yang sesuai dengan materi bahasa Arab kelas X SMA Muhammadiyah.
- c. Perekaman audio yang sesuai dengan materi pelajaran bahasa Arab kelas X SMA Muhammadiyah.

Setelah melakukan persiapan-persiapan seperti di atas maka dilanjutkan dengan pembuatan multimedia pembelajaran bahasa Arab, sedangkan langkah-langkahnya akan dijabarkan pada bab IV.

## **2. Uji Prasyarat Hipotesis**

Untuk menghasilkan hasil yang baik dan ideal, maka sebelum dilakukan analisis data, dilakukan uji prasyarat hipotesis yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas sebagai berikut:

### **1. Uji Normalitas**

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Normalitas dari suatu data dari dua kelompok sampel penelitian dilakukan melalui uji Kolomogorov-Smirnov dengan taraf signifikansi 0,5. Hipotesis yang diajukan yaitu:

$H_0$ : data berdistribusi normal

$H_1$ : data tidak berdistribusi normal

Jika nilai signifikansi data yang diperoleh lebih dari 0,05 ( $>0,05$ ) maka  $H_0$  diterima artinya data berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan terhadap data sebelum proses pembelajaran dan hasil *pretest* peserta didik.

Hipotesis yang diajukan yaitu:

$H_0$ : data bersifat homogen

$H_1$ : data tidak bersifat homogen

Jika nilai signifikansi data yang diperoleh lebih dari 0,05 ( $>0,05$ ) maka  $H_0$  diterima artinya data bersifat homogen.

## 3. Desain Analisis Data

Desain analisis data dalam penelitian ini menggunakan gain skor prestasi belajar peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang diberi pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6* dibanding peserta didik tanpa multimedia pembelajaran bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6*. Desain analisis data disajikan secara rinci pada Tabel 1.

**Tabel 1. Desain Analisis Data**

Kovariabel	Kelas dengan penerapan multimedia bahasa Arab menggunakan <i>software Adobe Flash CS6</i>	Kelas tanpa penerapan multimedia bahasa Arab menggunakan <i>software Adobe Flash CS6</i>
Pengetahuan Awal	Y1	Y1

Keterangan:

Y1 = Gain skor prestasi belajar peserta didik

#### 4. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini menggunakan uji anova untuk menguji perbedaan peningkatan prestasi belajar peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang diberi pembelajaran menggunakan multimedia bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6* dibanding peserta didik tanpa pembelajaran menggunakan multimedia bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6*.

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat perbedaan peningkatan prestasi belajar peserta didik dengan penerapan multimedia bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6* dibanding peserta didik tanpa penerapan multimedia bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6*

H<sub>1</sub> : Terdapat perbedaan peningkatan prestasi belajar peserta didik dengan penerapan multimedia bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6* dibanding peserta didik tanpa penerapan multimedia bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6*

Adanya perbedaan peningkatan prestasi belajar peserta didik dengan penerapan multimedia bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6* dibanding peserta didik tanpa penerapan multimedia bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6* bila diperoleh signifikan kurang dari 0,05 atau  $H_0$  ditolak. Hipotesis nol diujikan dengan menggunakan uji ANOVA dengan taraf signifikansi 5%. Adapun kriteria keputusan, yaitu  $H_0$  ditolak jika nilai signifikansi pada *Hotelling's Trace* kurang dari 0,05 ( $<0,05$ ).

#### H. Sistematika Penulisan

Untuk lebih memudahkan dalam mempelajari serta mendalami rencana Tesis ini, maka peneliti mencoba menguraikan sistematika pembahasan yang peneliti tuangkan ke dalam bab dan sub bab berikut ini.

**Bab pertama** berisi pendahuluan yang terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, kerangka teoritik, metode penelitian, desain uji coba produk, teknik analisis data, dan sistematika penulisan.

**Bab kedua** membahas tentang kajian teori yang berisi model pengembangan multimedia, pembelajaran bahasa arab di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta, dan *Adobe Flash CS6*.

**Bab ketiga** akan dibahas tentang gambaran umum profil SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

**Bab ke empat** adalah pokok pembahasan, yaitu terdiri atas hasil penelitian pengembangan multimedia bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6*

dan efektivitas multimedia yang dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Arab kelas X SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

**Bab kelima** penutup, berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian serta saran-saran yang berhubungan dengan pembahasan.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan multimedia pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan sesuai tahap pengembangan model Borg & Gall dari tahap satu hingga tahap kesepuluh, yaitu (1) Penelitian dan pengumpulan data: mengumpulkan informasi mengenai permasalahan dalam kegiatan pembelajaran (2) Perencanaan: membuat *storyboard* multimedia yang akan dikembangkan (3) Pengembangan Draft Produk: menyusun materi, lembar kerja peserta didik, tugas (4) Uji Coba Lapangan Awal: meminta masukan dan penilaian produk kepada ahli multimedia, ahli materi, guru bahasa Arab (5) Penyempurnaan Hasil Uji Coba: penyempurnaan hasil uji coba berdasarkan masukan dan saran dari ahli dan guru bahasa Arab (6) Uji Coba Lapangan: uji coba lapangan dalam penelitian ini terdiri dari uji coba terbatas dan uji coba skala kecil (7) Penyempurnaan Produk Hasil Uji Coba Lapangan: hasil uji coba lapangan serta masukan dan kritikan dari para peserta uji coba lapangan dijadikan bahan dan acuan untuk penyempurnaan produk (8) Uji Coba Pelaksanaan Lapangan: subjek uji coba pelaksanaan lapangan dalam penelitian ini adalah kelas X MIPA 8 SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta (9) Penyempurnaan Produk Akhir (10) Diseminasi dan Implementasi.

2. Kualitas multimedia yang dikembangkan untuk peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta berdasarkan penilaian guru bahasa Arab dan Hasil validasi materi dan validasi multimedia yang dilakukan oleh ahli materi pada aspek instruksional dan aspek isi, dan oleh ahli multimedia pada aspek tampilan dan aspek pemrograman serta penilaian dari siswa yang menjadi *audience* baik pada angket evaluasi pertama dan angket evaluasi kedua pada multimedia yang dikembangkan menunjukkan bahwa multimedia ini dikategorikan baik sekali dengan nilai rata-rata 92.63.
3. Terdapat perbedaan prestasi belajar yang lebih baik antara peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta dengan penerapan multimedia pembelajaran bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6* dibanding peserta didik tanpa penerapan multimedia pembelajaran bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6* dengan selisih 9,17.

Pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6* yang sudah disusun, dievaluasi, dan direvisi merupakan multimedia yang dianggap sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab kelas X SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Akumulasi persentase penilaian yang diberikan oleh guru mata pelajaran bahasa Arab, ahli multimedia, ahli materi, dan siswa untuk multimedia ini adalah 92.63% yang dikategorikan baik sekali. Dari data tersebut bisa disimpulkan bahwa multimedia yang disusun bisa langsung digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab kelas X SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

## B. SARAN

Pembelajaran dengan multimedia bahasa Arab menggunakan *software Adobe Flash CS6* terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas X MIPA8 SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Oleh karena itu peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Perlu dikembangkan multimedia pembelajaran serupa sebagai alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran.
2. Multimedia yang sudah ada bisa dikembangkan lebih lanjut oleh mahasiswa, lembaga pengembangan multimedia pembelajaran, dan pemerhati bahasa Arab dengan memperdalam materi, menambah animasi-animasi, penambahan gambar-gambar, dan audio untuk lebih meningkatkan proses yang lebih interaktif pada multimedia ini.
3. Guru diharapkan bisa mengembangkan lebih lanjut multimedia pembelajaran bahasa Arab yang interaktif dan inovatif sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab yang bisa meningkatkan pemahaman dan minat siswa dalam pelajaran bahasa Arab.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Wahab Rosyidi. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press. 2011.
- Abdul Mu'in. *Analisis Kontrastif Bahasa Arab dan Bahasa Indonesia, (Telaah Terhadap Fonetik dan Morfologi)*. Jakarta : Pustaka Al-Husna Baru. 2004.
- Acep Hermawan. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset. 2009.
- Achsin, Amir, *Media Pendidikan*, Ujung Pandang: IKIP, 1986.
- Agustiningsih, "Video" Sebagai Alternatif Media Pembelajaran dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pancaran* Vol. 4, No. 1.
- Ahmad Izzan. *Metodologi Pembelajaran bahasa Arab* Bandung : Humaniora. 2004.
- Ahmad Muradi, *Pendekatan Komunikatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, Vol 1. No. 1. 2014.
- Ainin, Mohammad, *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*, Malang: Lembaga penelitian Universitas Negeri Malang, 2005.
- Ainu Rofiq Njaelani, *Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif*. *Jurnal FPTK IKIP Veteran Semarang*. Vol XX, No. 1 Maret 2013.
- Arifin. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2011.
- Arikunto, Suharsini, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Ariwibowo, M. S. Pengaruh lingkungan belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa PPKn angkatan 2008/2009 Universitas Ahmad Dahlan semester ganjil tahun akademik 2010/2011. *Jurnal Citizenship*, 1(2), 114. 2012.
- Arsyad Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2007.
- Arsyad, Azhar, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya: Beberapa Pokok Pikiran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004.
- Bambang Hari Purnomo, *Metode dan Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas*. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*. Vol. 8, no. 1 Juni 2011.

- Basyiruddin Usman Asnawir. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers. 2002.
- Borg, W., & Gall, M. *Education Research*. New York: Longman. 2003.
- Budi Purwanti, *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure*. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan* Vol. 3, No.1 Januari 2015.
- Cassirer, Ernst, *Manusia dan Kebudayaan: Essai Tentang Manusia*, Jakarta: PT Gramedia. 1987.
- Chenje, Anwar G, *Bahasa Arab dan peranannya Dalam Sejarah*, Terj. Drs. Aliudin Mahjudin Jakarta Pusat.
- Conny R. Setiawan. *Penelitian dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Kencana Predana Group. 2007.
- Daryanto. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. 2001.
- Dimiyati Johni. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasi pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana. 2014.
- Dirdjosoemarto, Soendjojo, *Pengertian dan Fungsi Media Pendidikan*, Jakarta: P3G Depdikbud, 1980.
- Djamarah Syaiful. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006.
- Djemari Mardapi. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press. 2008.
- Dora Arsella, Maskum dan Suparman Arif, *Pengembangan Media Audiovisual Movie Maker pada Pembelajaran Sejarah SMA N I Tumijajar*. *Jurnal fkip unila*, Vol. No. 3. 2015.
- Effendi, Ahmad Fuad. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang : Misykat. 2012.
- Estu Miyarso. *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Sinematografi*. Tesis. Yogyakarta: UNY. 2009.
- Ghazzawi. Sabah, *The Arabic Language*, Washington D. C: Center for contemporary Arab Studies, 1992.
- Hadi Sutrisno. *Metodologi Research 2*. Yogyakarta: Andi Offset. 2004.
- Hamid, Abdul. dkk, *Pembelajaran Bahasa Arab: Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media*, Malang: UIN – Malang Press, 2008.

Hamzah Amir Sulaiman. *Media Audio Visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta : PT Gramedia. 1985.

[http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Flash](http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash) diakses tgl 13 september 2019 jam 22:18

Luhur Agus Utomo, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Borg and Gall Materi Listrik Dinamis Kelas X SMA Negeri 1 Marawola*. Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako, Vol. 4 No. 2.

M. Ainin. *Metode Penelitian Bhasa Arab*. Surabaya: Hilal Pustaka. 2010.

Madcoms, *Adobe Flash CS6: Mahir Dalam 7 Hari*, Yogyakarta: Andi Offset, 2009.

Madya Suwarsih. *Teori dan Praktek Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta. 2006.

Makmun. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya. 2005.

N, Roestiyah, K, *Strategi Belajar Mengajar, Salah Satu Unsur Pelaksanaan Strategi Belajar Mengajar: Teknik Penyajian*, Jakarta: Rineka Cipta, cet IV, 1991.

Nana Sudjana. *Media Pengajaran, penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. 1999.

Nana Sudjana. *Metode Statistika*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2002.

Nikmah, A. Dampak penggunaan handphone terhadap prestasi siswa. *E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya*, 5, 5. 2010.

Nurfitri Ningsih, *Pengembangan Multimedia Interaktif Bahasa Arab Tingkat Madrasah Tsanawiyah*. Jurnal Tekno-Pedagogi, Vol. 4, No. 2, September, 2014.

Nurseto, T. Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 21-22. 2011.

Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia nomor 2 tahun 2008 tentang standar kompetensi lulusan dan standar isi pendidikan agama Islam dan bahasa Arab di madrasah (LAMPIRAN 2 a---Bab V - Tabel Struktur Kurikulum MI MTs MA).

Program pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, *Pedoman Penulisan Tesis: Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga*, Yogyakarta, PPs UIN, 2018.

Purwanto, *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.

- Rukimin, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab*. Jurnal GneC Swara, Vol. 11, No. 1 Maret, 2017.
- Rusdin Pohan. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Lanarka Publisher. 2007.
- S. Margono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta. 1996.
- Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 1984.
- Sadiman, Arief S. *et. al., Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2002.
- Sari, H. L., & Negara, E. K. Media pembelajaran kimia terpadu pada Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Kota Bengkulu. *Jurnal Media Infotama*, 104. 2011.
- Seifert. *Manajemen Pembelajaran dan Instruksi Pendidikan*. jogjakarta: ircisod. 2007.
- Sigit Purnama, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran Bahasa Arab untuk Siswa Madrasah Tsanawiyah*. Tesis. Pasca UNY 2007.
- Sigit Purnama, "Metode Penelitian dan Pengembangan" dalam *Literasi*, Vol. IV, Nomor 1, Juni 2013.
- Sri Hayati, *Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan*. Jurnal R&D, Vol. 37, No. 1 September 2012.
- Stephen M. Alessi dan Stanley R Trollip. *Multimedia for Learning : Method and Development* Massachussetts. 2001.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2007.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif & R&D*. Bandung: Alfabeta. 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta. 2009.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2010.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2012.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. 2002.
- Suharsimi Arikunto. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Rineka Cipta. 2006.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010.
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- Sukarjo. *Penilaian dan Evaluasi*. (Yogyakarta: UNY Press)
- Sukarwanti Arikanto. *Penilaian Program Pendidikan*. Jakarta: PT. Bina Aksara. 1988.
- Sulastri, *Pengembangan Media Pembelajaran Arabic Thematic Video Pada Keterampilan Berbicara Bagi Siswa Kelas VIII MTS*. *Journal of Arabic Learning dan Teaching*, Vol. 5. No 1. 2016.
- Sumadi, C. Pengembangan media game senyawa hidrokarbon pada pembelajaran kimia di SMA Batik 1 Surakarta dan SMA Batik 2 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 4(2), 82. 2015.
- Sumintoro, B., & Widhiarso, W. *Aplikasi Model Rasch untuk Penelitian Ilmu-ilmu Sosial*. Cimahi:: Trim Komunikata Publishing House. 2013.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineke Cipta. 2010.
- Tanrere, M., & Side, S. Pengembangan media chemo-edutainment melalui software macromedia flash MX pada pembelajaran IPA kimia SMP. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 157. 2012.
- Turyati, pengaruh Penggunaan Media Video Edukasi Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Gondangjero. *Jurnal PKn Progresif*, Vol. 11, No. 1, Juni 2016.
- Yudhiantoro, Dhani, *Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Propesional 8*, Yogyakarta: Andi, 2006.
- Yunita Rahmawati. *Metode Penelitian Pembelajaran Bahasa Arab*. Semarang: Walisongo Press. 2012.
- Yusuf, Tayar, *Metodologi Pengajaran Agama dan Bahasa Arab*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997.