

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KUIS INTERAKTIF  
NAHWU BERBASIS *MACROMEDIA FLASH 8* SEBAGAI SUMBER  
BELAJAR MANDIRI DI MADRASAH TSANAWIYAH IBNUL QOYYIM  
PUTRA KELAS VIII**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Guna Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Strata Satu Pendidikan Islam**

**Disusun Oleh :**

**Siti Aniqotunnisa**

**09420148**

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

**2013**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Aniqotunnisa

NIM : 09420148

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini **tidak terdapat karya serupa yang diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lain** dan skripsi saya ini asli hasil karya saya sendiri dan bukan meniru dari hasil skripsi karya orang lain.

Yogyakarta, 29 April 2013

METERAI  
TEMPEL  
PAJAK MEMBANGUN NEGARA  
TGL 20  
074E9ABF421329868  
ENAM RIBU RUPIAH  
6000 DJP

Yang menyatakan  
= 0  
  
Siti Aniqotunnisa

NIM. 09420148

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Aniqotunnisa

NIM : 09420148

Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Jurusan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam Ijazah Strata Satu saya). Seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pertanyaan ini saya buat dengan sesungguhnya dan dengan penuh kesadaran Ridha Allah.

Yogyakarta, 29 April 2013

Yang menyatakan,  
  
Siti Aniqotunnisa  
NIM. 09420148







**SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Hal : Skripsi Saudari Siti Aniqotunnisa

Lamp : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Siti Aniqotunnisa  
NIM : 09420148  
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Kuis Interaktif Nahwu Berbasis  
*Macromedia Flash 8* sebagai Sumber Belajar Mandiri di  
Madrasah Tsanawiyah Ibnul Qoyyim Putra Kelas VIII

sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan/  
Program Studi Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Ilmu Pendidikan  
Islam.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudari tersebut di atas  
dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 24 April 2013  
Pembimbing

  
Drs. H. Zainal Arifin Ahmad, M. Ag. Si  
NIP. 19621025 199103 1 005



## PERBAIKAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR

Nama : Siti Aniqotunnisa  
NIM : 09420148  
Semester : VIII  
Jurusan/ program studi : PBA  
Judul skripsi/ Tugas akhir : Pengembangan Media Kuis Interaktif Nahwu Berbasis  
*Macromedia Flash 8* sebagai Sumber Belajar Mandiri di  
Madrasah Tsanawiyah Ibnu'l Qoyyim Putra Kelas VIII

Setelah mengadakan munaqasyah atas skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan skripsi/tugas akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

NO	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
1	Pengetikan		Kesalahan ketik harap diperbaiki

Tanggal selesai revisi:  
Yogyakarta, 13 Mei 2013  
Mengetahui :  
Pembimbing/Ketua Sidang

Drs. H. Zainal Arifin A., M. Ag.  
NIP. 19621025 199103 1 005  
(Setelah Revisi)

Tanggal Munaqasyah:  
Yogyakarta, 8 Mei 2013

Yang menyerahkan  
Pembimbing/Ketua Sidang

Drs. H. Zainal Arifin A., M. Ag.  
NIP. 19621025 199103 1 005  
(Setelah Munaqasyah)



**PERBAIKAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR**

Nama : Siti Aniqotunnisa  
 NIM : 09420148  
 Semester : VIII  
 Jurusan/ program studi : PBA  
 Judul skripsi/ Tugas akhir : Pengembangan Media Kuis Interaktif Nahwu Berbasis *Macromedia Flash 8* sebagai Sumber Belajar Mandiri di Madrasah Tsanawiyah Ibnul Qoyyim Putra Kelas VIII

Setelah mengadakan munaqasyah atas skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan skripsi/tugas akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

NO	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
1	Transliterasi		Penulisan Transliterasi Arab-Latin harus konsisten sesuai dengan pedoman Transliterasi
2	Kesimpulan		Kesimpulan No. 2 perlu disederhanakan dalam bentuk ringkas tapi padat

Tanggal selesai revisi:  
 Yogyakarta, 13 Mei 2013

Mengetahui :  
 Penguji I



Nurhadi, M. A.  
 NIP. 19680727 199703 1 001  
 (Setelah Revisi)

Tanggal munaqasyah:  
 Yogyakarta, 8 Mei 2013

Yang menyerahkan  
 Penguji I



Nurhadi, M. A.  
 NIP. 19680727 199703 1 001  
 (Setelah Munaqasyah)



**PERBAIKAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR**

Nama : Siti Aniqotunnisa  
NIM : 09420148  
Semester : VIII  
Jurusan/ program studi : PBA  
Judul skripsi/ Tugas akhir : Pengembangan Media Kuis Interaktif Nahwu Berbasis *Macromedia Flash 8* sebagai Sumber Belajar Mandiri di Madrasah Tsanawiyah Ibnul Qoyyim Putra Kelas VIII

Setelah mengadakan munaqasyah atas skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas, maka kami menyarankan diadakan perbaikan skripsi/tugas akhir tersebut sebagaimana di bawah ini:

NO	Topik	Halaman	Uraian perbaikan
1			Baik

Tanggal selesai revisi:  
Yogyakarta, 13 Mei 2013

Mengetahui :

Penguji II

Drs. H. Ahmad Rodli, M. Pd.  
NIP. 19590114 198803 1 001  
(Setelah Revisi)

Tanggal munaqasyah:  
Yogyakarta, 8 Mei 2013

Yang menyerahkan

Penguji II

Drs. H. Ahmad Rodli, M. Pd.  
NIP. 19590114 198803 1 001  
(Setelah Munaqasyah)





**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor : UIN / 02 / DT / PP.009 / 056 / 2013

Skripsi/Tugas Akhir dengan Judul: Pengembangan Media Kuis Interaktif Nahwu Berbasis  
*Macromedia Flash 8* sebagai Sumber Belajar Mandiri di  
Madrasah Tsanawiyah Ibnul Qoyyim Putra Kelas VIII

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Siti Aniqotunnisa  
NIM : 09420148  
Telah dimunaqasyahkan pada : Rabu, 8 Mei 2013  
Nilai Munaqasyah : A  
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan  
Kalijaga

**TIM MUNAQASYAH:**

Ketua Sidang

Drs. H. Zainal Arifin A., M. Ag.  
NIP. 19621025 199103 1 005

Penguji I

Nurhadi, M. A.  
NIP. 19680727 199703 1 001

Penguji II

Drs. H. Ahmad Rodli, M. SI.  
NIP. 19590114 198803 1 001

Yogyakarta, . . . 24 MAY 2013 . . . . .

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
DEKAN



Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si  
NIP. 19590525 198503 1 005



## **HALAMAN MOTTO**

**Jangan kau tunda pekerjaanmu sampai besok apa yang dapat kau  
kerjakan hari ini**

**Hancurlah seseorang yang tidak mengetahui kemampuannya**

**(Joko Suryatno)**

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

*Skripsi ini dipersembahkan kepada almamaterku*

*Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*

*Fakultas Tarbiyah dan Keguruan*

*Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*

*Yogyakarta*



## ABSTRAK

**Siti Aniqotunnisa.** Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Nahwu Berbasis *Macromedia Flash 8* sebagai Sumber Belajar Mandiri di Madrasah Tsanawiyah Ibnu Qoyyim Putra Kelas VIII. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2013.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media kuis interaktif nahwu untuk peserta didik kelas VIII MTs. Ibnu Qoyyim Putra dan untuk mengetahui kelayakan media kuis interaktif nahwu berdasarkan penilaian tiga guru nahwu MTs. Ibnu Qoyyim Putra dan respon 22 peserta didik MTs. Ibnu Qoyyim Putra.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu : Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Produksi (*Development*), Implementasi (*implementation*) dan Evaluasi (*evaluation*). Prosedur penelitian ini terbatas sampai tahap Pengembangan (*development*). Produk ini ditinjau oleh dosen pembimbing, ahli materi, ahli media dan teman sejawat (*peer reviewer*). Penilaian produk dilakukan oleh tiga guru nahwu dan direspon oleh 22 peserta didik MTs. Ibnu Qoyyim Putra. Instrumen yang digunakan berupa angket daftar cek (*check list*) untuk melihat kualitas produk dan angket respon peserta didik untuk melihat tanggapan peserta didik terhadap produk. Hasil penilaian dan respon berupa data kuantitatif, kemudian dianalisis dengan kriteria penilaian ideal dan persentase keidealan untuk menentukan kualitas produk.

Hasil penelitian pengembangan berupa media kuis interaktif nahwu. Berdasarkan hasil penelitian, menurut 3 guru MTs Ibnu Qoyyim Putra media kuis interaktif nahwu memiliki kualitas Sangat Baik (SB) dengan persentase keidealan 91,58%. Sedangkan respon yang dihasilkan menurut 22 peserta didik yaitu 98,18 % terhadap media kuis interaktif nahwu. Dari hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kuis interaktif nahwu ini layak dan dapat dijadikan sebagai sumber belajar mandiri untuk peserta didik MTs. Ibnu Qoyyim Putra.

Kata kunci: penelitian pengembangan, media kuis interaktif nahwu, *fi'il muḍari'*, sumber belajar mandiri.

## تجريد

سيتي انيقة النساء . تطوير وسيلة تعليم الإختبار التفاعلي النحوي تأسيساً على *Macromedia Flash* 8 كمصدر التعلم المستقلي بالمدرسة الثانوية ابن القيم الإسلامية للبنين للصف الثامن . البحث العلمي . بوكياكرتا: قسم تعليم اللغة العربية بكلية التربية وتأهيل المعلمين بجامعة سونان كاليجاكا الإسلامية الحكومية، ٢٠١٣ .

يهدف هذا البحث لتطوير وسيلة الإختبار التفاعلي النحوي لدى الطلاب الصف الثامن بالمدرسة الثانوية ابن القيم الإسلامية للبنين ومعرفة صالح وسيلة الإختبار التفاعلي النحوي بناء على القيمة من ثلاثة معلم النحوي بالمدرسة الثانوية ابن القيم الإسلامية للبنين واستجابة ٢٢ طالباً بالمدرسة الثانوية ابن القيم الإسلامية للبنين .

ويستخدم هذا البحث طرز ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل وهي : التحليل (*Analysis*) و التصميم (*Design*) و التطوير (*Development*) و التحقيق (*Implementation*) و التقييم (*Evaluation*) . وأما إجراءات هذا البحث فمقتصر على مرحلة التطوير (*Development*) . وهذا الإنتاج ينظر فيه المرشد و المادي ومولع بالوسيلة والصدوق . وقيمة الإنتاج التي يسير عليها ثلاثة المعلم النحوي واستجابة ٢٢ طالباً بالمدرسة الثانوية ابن القيم الإسلامية للبنين . وأما الأدوات التي تستخدمها الباحثة فإستبيان (*check list*) لنظر إلى جودة الإنتاج وإستبيان الإستجابة لدى الطلاب لنظر إلى إستجابة الطلاب لإنتاج . ونتيجة القيمة و الإستجابة وهي البيانات الكيفية ثم تحلل بمجصاص القيمة المثالية و النسبة المئوية المثالية لتحديد جودة الإنتاج .

دلت نتيجة هذا البحث على أن رأي ثلاثة المعلم النحوي بالمدرسة الثانوية ابن القيم الإسلامية للبنين كانت وسيلة الإختبار التفاعلي النحوي يمتلك كيفية جيدة بالنسبة المئوية ٩١،٥٨% . وأما الإستجابة المستلمة عند ٢٢ طالباً فهي ٩٨،١٨% لوسيلة الإختبار التفاعلي النحوي . ومن تلك النتيجة فتستنبط منها على أن وسيلة الإختبار التفاعلي النحوي صالحٌ ويصبح مصادر التعلم المستقلي للطلاب بالمدرسة الثانوية ابن القيم الإسلامية للبنين .

الكلمات الأساسية : البحث التطويري، وسيلة الإختبار التفاعلي النحوي، الفعل المضارع، مصادر التعلم المستقلي.



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penulisan skripsi ini berpedoman pada buku “Pedoman Transliterasi Arab-Latin” yang dikeluarkan berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tetrtanggal 22 Januari 1988, nomor. 158 Tahun 1987 dan nomor. 0543b/U/1987. DI bawah ini adalah daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

### 1. Konsonan Tunggal

No	Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
1	ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
2	ب	Bā'	B	Be
3	ت	Tā	T	Te
4	ث	ṡā	Ṣ	Es titik di atas
5	ج	Jīm	J	Je
6	ح	Hā'	Ḥ	Ha titik di bawah
7	خ	Khā'	Kh	Ka dan ha
8	د	Dal	D	De
9	ذ	Ḍal	Ḍ	Zet titik di atas
10	ر	Rā'	R	Er
11	ز	Zai	Z	Zet
12	س	Sīm	S	es
13	ش	Syīm	Sy	Es dan ye
14	ص	Ṣād	Ṣ	Es titik di bawah

15	ض	Dād	Ḍ	De titik di bawah
16	ط	Tā'	Ṭ	Te titik di bawah
17	ظ	Zā'	Ẓ	Zet titik di bawah
18	ع	'Ayn	...'	Koma terbalik (di atas)
19	غ	Gayn	G	Ge
20	ف	Fā'	F	Ef
21	ق	Qāf	Q	Qi
22	ك	Kāf	K	Ka
23	ل	Lām	L	El
24	م	Mīm	M	Em
25	ن	Nūn	N	En
26	و	Waw	W	We
27	هـ	Hā'	H	Ha
28	ء	Hamzah	...'	Apostrof
29	ي	Yā	Y	Ye



## 2. Konsonan Rangkap (Syaddah)

*Syaddah* atau *tasydīd* yang dalam sistem penulisan Arab dilambangkan dengan huruf dubel, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh: المنور                      Ditulis                      *Al-munawwir*

## 3. Tā' Marbutāh

Transliterasi untuk Tā' Marbutāh ada dua macam, yaitu:

### a. Tā' Marbutāh hidup

Tā' Marbutāh yang hidup atau mendapat *ḥarakat fathāh, kasrah,* atau *dammah,* transliterasinya adalah, ditulis t:

Contoh: نعمة الله                      Ditulis                      *Ni'matullāh*

                    زكاة الفطر                      Ditulis                      *Zakāt al-fiṭri*

### b. Tā' Marbutāh mati

Tā' Marbutāh yang mati atau mendapat *ḥarakat sukun,* transliterasinya adalah, ditulis h:

Contoh: هبة                      Ditulis                      *hibah*

                    جزية                      Ditulis                      *jizyah*

## 4. Vokal

Vokal bahasa Arab, terdiri dari tiga macam, yaitu: vokal tunggal (monoftong), vokal rangkap (diftong) dan vokal panjang.

### a. Vokal tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya adalah:

#### 1) *Fathāh* dilambangkan dengan a

Contoh: ضرب                      Ditulis                      *ḍaraba*

#### 2) *Kasrah* dilambangkan dengan i

Contoh: فهم                      Ditulis                      *Fahima*

#### 3) *Dammah* dilambangkan dengan u

Contoh: كتب                      Ditulis                      *Kutiba*

b. Vokal rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang dilambangkan berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

- 1) *Fathāh* + *Yā'* mati ditulis ai

Contoh: أيديهم                      Ditulis                      *Aidīhim*

- 2) *Fathāh* + Wau mati ditulis au

Contoh: تورات                      Ditulis                      *Taurāt*

c. Vokal panjang

Vokal panjang dalam bahasa Arab disebut *maddah*, yaitu *harakat* dan huruf, transliterasinya adalah:

- 1) *Fathāh* + alif, ditulis *ā* (dengan garis diatas)

Contoh: جاهلية                      Ditulis                      *Jāhiliyyah*

- 2) *Fathāh* + alif maqṣūr ditulis *ā* (dengan garis diatas)

Contoh: يسعى                      Ditulis                      *Yas'ā*

- 3) Kasrah + *yā* mati ditulis *ī* (dengan garis diatas)

Contoh: مجيد                      Ditulis                      *Majīd*

- 4) Dammah + wau mati ditulis *ū* (dengan garis diatas)

Contoh: فروض                      Ditulis                      *furūd*

## 5. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf alif dan lam (ال). Namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyyah* dan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariyyah*.

- a. Bila diikuti oleh huruf *qamariyyah* ditulis al-

Contoh: القرآن                      Ditulis                      *Al-qur'ān*

- b. Bila diikuti oleh huruf *syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *syamsiyyah* yang mengikutinya serta menghilangkan huruf lam.

Contoh: السنة                      Ditulis                      *As-sunnah*



## 6. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan dengan tanda apostrof. Namun hanya berlaku bagi hamzah yang terletak ditengah dan diakhir kata saja. Bila hamzah itu terletak di awal kata, maka ia tidak dilambangkan, tetapi ditransliterasikan dengan huruf a atau i atau u sesuai dengan harakat hamzah di awal kata tersebut.

Contoh:	الماء	Ditulis	<i>Al-Mā'</i>
	تأويل	Ditulis	<i>Ta'wil</i>
	أمر	Ditulis	<i>Amr</i>

## KATA PENGANTAR



الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى النَّبِيِّ الْكَرِيمِ مُحَمَّدٍ  
وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ وَمَنْ تَبِعَهُ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ، أَمَّا بَعْدُ

Selaksa puja dan puji hanya untuk-Mu Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Kau anugerahkan cinta di lubuk hati tiap insan hingga kehidupan ini tak binasa oleh permusuhan dan kebencian. Dengan cinta Kau ciptakan kehidupan ini, dan dengan cinta pula Kau kembalikan sarwa makhluk pada-Mu. Shalawat serta salam senantiasa tercurah pada Nabi Muhammad SAW, yang telah menyinari jalan kehidupan dengan cinta dan kasih sayang.

Sejarah perjalanan penulisan skripsi ini adalah sebuah hadiah terindah yang telah dianugerahkan Allah SWT kepada peneliti, guna memenuhi salah satu syarat untuk mengakhiri masa studi, pada tingkat perguruan tinggi. Semoga dapat mendatangkan manfaat bagi penulis khususnya, dan para pembaca umumnya. Sehingga dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan.

Dalam skripsi ini pun peneliti sadar, untuk mencapai kesempurnaan masih sangat jauh sekali, sebab keterbatasan kemampuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Drs. H. Ahmad Rodli, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Drs. Dudung Hamdun, M.Si, selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Maksudin, M.Ag, selaku Penasehat Akademik, yang telah banyak memberikan masukan dan saran yang berguna selama penulis menempuh program Strata Satu (S1) di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

5. Drs. H. Zainal Arifin Ahmad, M. Ag. Si. selaku Pembimbing Skripsi yang telah mencurahkan kesabaran dan ketekunannya dalam meluangkan waktu, tenaga, serta fikir guna memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berarti dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi.
6. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah bersedia melayani para mahasiswa dengan segenap hati.
7. Bapak Muhajir, S.Pd. I, M. Si. Selaku ahli materi, Bapak Sigit Purnama, M.Pd. selaku ahli media dan Ibu Suprihatiningrum selaku ahli evaluasi, Tutut Her Rahmawati selaku *Peer Reviewer*, Ustadz Hendriana Wijaya, Ustadz Agus Salim, S.Pd.I, Ustadz Muhamad Syaifuddin selaku *Reviewer* yang telah membantu memfasilitasi dan memberikan masukan yang konstruktif.
8. Ustadz Irfan Syaifuddin, M.H.I selaku Kepala Madrasah MTs Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta.
9. Siswa kelas VIII MTs Ibnul Qoyyim Putra Bantul Yogyakarta tahun ajaran 2012/2013 yang telah ikhlas dan antusias untuk bekerjasama dengan peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
10. Seluruh keluarga besar MTs Ibnul Qoyyim Putra Bantul Yogyakarta dengan begitu hangatnya telah menerima kami bergabung di lingkungan Madrasah tercinta.
11. Bapak dan Ibu yang telah memberikan dukungan moral dan materiil.
12. Simbah Nyai Hj. Hadijah Abdul Hadi, Bapak Kyai Jalal Suyuti, SH. dan Ibu Nelly Umi Halimah, S. Ag. selaku orang tua dan Pengasuh PP. Wahid Hasyim yang selalu memberi pelajaran berharga selama menuntut ilmu di Yogyakarta.
13. Tati Triyana, Susi Susanti dan Rian Hidayatullah yang selalu memberi dukungan dan semangat.
14. Teman- teman PBA'09 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
15. Teman-teman PP. Wahid Hasyim yang telah memberikan cerita dalam kehidupanku.
16. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini dan tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.



Demikian ucapan kata pengantar yang dapat disampaikan, tentunya skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan, dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua. Amin.

Yogyakarta, 23 April 2013

Penulis,

Siti Aniqotunnisa

NIM. 09420148

NIM 09420148

Siti Aniqotunnisa

Penulis

Yogyakarta, 23 April 2013

dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua. Amin.

masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan.

Demikian ucapan kata pengantar yang dapat disampaikan, tentunya skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan.

10. Semoga pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini dan tidak ketinggalan.

12. Teman-teman PB, Wahid Hasyim yang telah memberikan cerita dalam

14. Teman-teman PBV, Dd HIA Sunan Kalijaga Yogyakarta

dan semuanya.

13. Ibu, Tityana, Susi Susanti dan Rina Hidayatullah yang selalu memberi dukungan

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN BERJILBAB.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERBAIKAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR .....</b>	<b>viii</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>ix</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK ARAB .....</b>	<b>xii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xxii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xxv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xxvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxvii</b>
<b>BAB I           PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan masalah dan Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	6

	D. Telaah Pustaka .....	7
	E. Landasan Teori.....	9
	F. Metode Penelitian.....	22
	G. Sistematika Penulisan.....	39
<b>BAB II</b>	<b>GAMBARAN UMUM MTs IBNUL QOYYIM PUTRA</b>	
	A. Letak Geografis .....	41
	B. Sejarah Singkat.....	42
	C. Visi, Misi dan Tujuan Madrasah.....	45
	D. Struktur Organisasi.....	46
	E. Siswa .....	63
	F. Sarana dan Prasarana.....	64
<b>BAB III</b>	<b>HASIL PENELITIAN</b>	
	A. Data Uji Coba.....	71
	B. <i>Analysis</i> (Analisis) .....	71
	C. Design (Perancangan) .....	73
	D. Development (Produksi) .....	78
	E. Analisis Data .....	84
	1. Analisis Data Hasil Penilaian Kualitas Media Kuis	
	Interaktif Nahwu .....	84
	a. Hasil perhitungan penilaian kualitas media kuis	
	interaktif nahwu .....	84
	b. Pembahasan tiap aspek kualitas rekaman media kuis	
	interaktif nahwu .....	86
	2. Analisis Data Hasil Penilaian Kualitas Media Kuis	
	Interaktif Nahwu .....	90



F. Revisi Produk.....	93
G. Kajian Produk Akhir .....	97

**BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan tentang Produk .....	99
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	100
1. Saran Pemanfaatan .....	100
2. Diseminasi.....	100
3. Pengembangan Produk Lanjutan.....	101

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**CURICULUM VITAE**

## DAFTAR TABEL

- Tabel 1.1** Kriteria Kategori Penilaian Ideal
- Tabel 1.2** Skala *Guttman* respon peserta didik
- Tabel 2.1** Daftar Guru MTs Ibnul Qoyyim Putra
- Tabel 2.2** Jadwal Guru Piket MTs Pondok Pesantren Ibnul Qoyyim Putra
- Tabel 2.3** Daftar Siswa MTs Pondok Pesantren Ibnul Qoyyim Putra
- Tabel 2.4** Sarana dan Prasarana MTs Ibnul Qoyyim Putra
- Tabel 2.5** Perincian Data Masing-Masing Ruangan
- Tabel 3.1** Garis besar isi/materi dalam media pembelajaran kuis interaktif nahwu
- Tabel 3.2** Tabel *action script*
- Tabel 3.3** Persentase keidealan tiap aspek penilaian kualitas media kuis interaktif nahwu
- Tabel 3.4** Presentase keidealan tiap aspek respon peserta didik terhadap media kuis interaktif nahwu
- Tabel 3.5** Tinjauan dan masukan oleh ahli materi
- Tabel 3.6** Tinjauan dan masukan oleh dosen ahli media terhadap produk media kuis interaktif nahwu
- Tabel 3.7** Tinjauan dan masukan oleh *Peer Reviewer*
- Tabel 3.8** Tinjauan dan masukan oleh *Reviewer 1, 2, dan 3*

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.1** Area kerja dan komponen *flash*
- Gambar 1.2** Skema uji coba produk media kuis interaktif nahwu
- Gambar 1.3** Prosedur pengembangan media kuis interaktif nahwu
- Gambar 3.1** *Flowchart* media kuis interaktif nahwu

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Tampilan Kuis Interaktif
- Lampiran II : Daftar Peninjau Instrumen Penilaian dan Produk Media Kuis Interaktif Nahwu
- Lampiran III : Daftar Angket yang Diadaptasi
- Lampiran IV : Instrumen Penilaian Kualitas Media Pembelajaran Kuis Interaktif Nahwu
- Lampiran V : Penjabaran Instrumen Penilaian Kualitas Media Pembelajaran Kuis Interaktif Nahwu
- Lampiran VI : Instrumen Respon Dan Masukan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Kuis Interaktif Nahwu
- Lampiran VII : Surat Pernyataan
- Lampiran VIII : Hasil Penilaian Kualitas Media Kuis Interaktif Nahwu Berdasarkan Perolehan Skor
- Lampiran IX : Analisis Data Hasil Penilaian Kualitas Media Kuis Interaktif Nahwu Berdasarkan Perolehan Skor Rata-Rata
- Lampiran X : Hasil Respon Peserta Didik Difabel Netra Terhadap Kualitas Media Kuis Interaktif Nahwu Berdasarkan Perolehan Skor
- Lampiran XI : Analisis Data Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Media Kuis Interaktif Nahwu Berdasarkan Perolehan Skor Rata-Rata
- Lampiran XII : Ringkasan Materi



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Arab termasuk rumpun bahasa Smit yaitu bahasa yang dipakai bangsa-bangsa yang tinggal disekitar Sungai Tigris dan Furat, dataran Syiria dan Jazirah Arabia (Timur Tengah) seperti bahasa Finisia, Asyiria, Ibrania, Arabia, Suryania, dan Babilonia. Dari sekian banyak bahasa tersebut yang bertahan sampai sekarang adalah Ibrania. Sebenarnya bahasa Arab timbul sejak beberapa abad sebelum islam, karena bukti peninggalan sastra Arab baru dapat dicatat hanya mulai sejak dua abad sebelum islam, sehingga pencatatan bahasa Arab baru bisa dimulai saat ini (Arifin, 1983: 12).<sup>1</sup>

Bahasa Arab merupakan alat komunikasi dan informasi antar umat islam serta alat komunikasi manusia beriman dengan Tuhannya yang terwujud dalam bentuk ritual ibadah. Pengaruh bahasa Arab dalam pendidikan sangatlah besar diantaranya yaitu mempermudah penguasaan terhadap ilmu pengetahuan, meningkatkan ketajaman daya pikir, dan mempengaruhi pembinaan akhlak.

Mempelajari bahasa Arab tidak terlepas dari empat keterampilan bahasa yaitu *istima'*, *kalam*, *qiro'ah*, dan *kitābah*. Selain itu, terdapat aspek

---

<sup>1</sup> Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: Uin Malang Press, 2008), hlm. 7.

penting lain yang berpengaruh dalam mempelajari bahasa Arab yaitu aspek *mufradāt* dan juga *qowā'id* atau nahwu.

Nahwu merupakan kaidah bahasa yang lahir setelah adanya bahasa. Kaidah-kaidah ini lahir karena adanya kesalahan-kesalahan dalam menggunakan bahasa. Oleh sebab itu, tujuan utama belajar nahwu adalah memudahkan pengguna bahasa menyampaikan ungkapan bahasa dan mampu memahaminya dengan benar, baik dalam bentuk tulisan maupun dalam bentuk ucapan serta menjadi perantara untuk memahami kalam Allah dan sunnah Rasul-Nya.

Sayangnya di mata peserta didik pelajaran nahwu merupakan pelajaran yang sukar dan rumit. Hal ini menyebabkan peserta didik sudah putus asa, takut, dan malas dalam mempelajari nahwu. Melihat situasi tersebut maka peran guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Sayangnya kenyataan yang terjadi di lapangan tidaklah demikian, kebanyakan guru dalam pembelajaran menggunakan metode yang monoton tidak bervariasi yang menyebabkan peserta didik bosan, kurang antusias ketika pelajaran berlangsung, respon umpan balik dari peserta didik terhadap penjelasan dan pertanyaan guru serta pemusatan perhatian yang kurang. Selain faktor persepsi peserta didik dan pola pikir guru, intensitas pembelajaran nahwu di sekolah atau madrasah juga memiliki andil besar dalam keberhasilan pembelajaran nahwu.

Sebagai upaya dalam menindaklanjuti masalah di atas sekiranya diperlukan variasi metode untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik dan meminimalisir rasa jenuh dan kebosanan peserta didik dalam belajar. Selain metode, tidak kalah penting juga efektivitas penggunaan media pembelajaran.

Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pengajaran karena ia membantu siswa dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pengajaran. Dalam kondisi ini penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi proses dan mutu hasil belajar mengajar.<sup>2</sup> Selain itu, penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Program dalam pembuatan media pembelajaran yang unik dan kreatif kini telah banyak tersedia. Selain banyak macamnya, cara penggunaan dan mendapatkannya juga mudah. *Macromedia Flash* adalah salah satu dari bermacam-macam program dalam pembuatan media pembelajaran. Kelebihan dari *Macromedia Flash* adalah dalam menampilkan multimedia, gabungan antar grafis, teks, animasi, dan suara lebih unggul. Selain itu program tersebut dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie*, membuat transparansi warna dalam *movie*, membuat perubahan animasi dari suatu bentuk ke bentuk

---

<sup>2</sup> Ahmad Rivai dan Nana Sudjana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2001), hlm. 64.

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*). Sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, mengasyikkan, dan menjadikan peserta didik tertarik dengan materi yang diajarkan.

Faktor-faktor di atas juga dialami di MTs. Ibnul Qoyyim Putra yang merupakan sekolah berbasis pondok pesantren. Pembelajaran nahwu di sekolah tersebut masih menggunakan metode lama yaitu metode ceramah dan hafalan yang menjadikan peserta didik kurang tertarik dan bersemangat dalam mempelajari nahwu. Selain itu intensitas waktu pembelajaran nahwu di MTs. Ibnul Qoyyim Putra juga kurang.

MTs. Ibnul Qoyyim Putra merupakan sekolah dengan sarana dan prasarana yang sudah memadai. MTs tersebut sudah memiliki laboratorium komputer dan laboratorium bahasa.

Melihat beberapa faktor tersebut salah satu alternatif yang ditawarkan peneliti dalam memperlancar proses pengajaran dan pembelajaran di luar kelas serta pemanfaatan sarana dan prasarana yang telah ada yaitu dengan CD interaktif pembelajaran *qawā'id* nahwu. CD interaktif dipandang sebagai media pembelajaran yang dapat mempercepat penyampaian dan pemanggilan informasi, sehingga kegiatan pembelajaran dapat lebih praktis, efisien, menyenangkan, dan kebutuhan peserta didik dari berbagai tipe akan tertampung, serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.



Selain itu media pembelajaran CD pembelajaran ini akan membantu siswa dalam memperdalam materi pelajaran. Materi yang terdapat dalam CD pembelajaran ini hampir sama dengan buku ajar hanya saja berbeda dalam penyampaiannya. Jika dalam buku pelajaran cenderung monoton dengan banyak tulisan, sedangkan dalam CD pembelajaran dibuat lebih menarik dengan animasi dan gambar-gambar serta dibuat dengan lebih interaktif agar peserta didik lebih aktif.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Nahwu Berbasis *Macromedia Flash 8* Sebagai Sumber Belajar Mandiri di Madrasah Tsanawiyah Ibnul Qoyyim Putra Kelas VIII”.

## **B. Pembatasan Masalah dan Rumusan Masalah**

### **1. Pembatasan masalah**

Untuk memperjelas permasalahan dalam penelitian ini, maka diadakan batasan-batasan sebagai berikut :

- a. Pengembangan media pembelajaran ini berupa kuis interaktif yang berbentuk CD
- b. Materi yang dikembangkan dibatasi pada materi pokok *I'rāb Fi'il Muḍari'* (*Naṣab, Jazem, dan Rafa'*).

## 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang akan diulas dalam skripsi ini adalah:

- a. Bagaimana mengembangkan media kuis interaktif nahwu untuk peserta didik kelas VIII MTs. Ibnul Qoyyim Putra sebagai sumber belajar mandiri?
- b. Apakah media kuis interaktif nahwu yang dikembangkan layak digunakan sebagai sumber belajar mandiri peserta didik kelas VIII MTs. Ibnul Qoyyim Putra?

## C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

- a. Mengembangkan media kuis interaktif nahwu untuk peserta didik kelas VIII MTs. Ibnul Qoyyim Putra sebagai sumber belajar mandiri.
- b. Mengetahui kelayakan media kuis interaktif nahwu sebagai sumber belajar mandiri peserta didik kelas VIII MTs. Ibnul Qoyyim Putra.

### 2. Kegunaan Penelitian

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan hasanah keilmuan terutama dalam pengembangan media pembelajaran.
- b. Menjadi media penunjang untuk disiplin pembelajaran bahasa Arab khususnya dalam pembelajaran nahwu.

- c. Menjadi media pembelajaran mandiri untuk pembelajaran bahasa Arab khususnya dalam pembelajaran nahwu.
- d. Memberikan kontribusi keilmuan dalam bidang sains, terutama pembelajaran nahwu di MTs Ibnul Qoyyim Putra.

#### **D. Telaah Pustaka**

Telaah pustaka merupakan penelusuran peneliti terhadap berbagai literatur hasil penelitian sebelumnya yang relevan atau memiliki keterkaitan dengan fokus permasalahan yang ditelitinya.<sup>3</sup> Adapun penelitian dahulu yang relevan terhadap pembahasan di atas antara lain:

1. “Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8.0* sebagai Sumber Belajar Mandiri”, oleh Devi Kunti Ernawati pada tahun 2011. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode prosedural. Dalam penelitian ini dihasilkan CD pembelajaran interaktif yang merupakan salah satu media pembelajaran kimia yang digunakan sebagai sumber belajar mandiri yang ditinjau oleh satu orang ahli materi, satu orang ahli media, tiga *peer reviewers*, dan dinilai oleh tiga orang guru SMA/MA serta 15 orang peserta didik SMA/MA. Kualitas CD pembelajaran kimia tersebut berdasarkan penilaian reviewer adalah Sangat Baik (SB), dengan

---

<sup>3</sup> Sembodo Ardi Widodo, et.al., *Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa Jurusan PBA Fakultas Tarbiyah*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah, 2006), hlm. 13.

presentase keidealan 88,27% sedangkan hasil tanggapan 15 orang peserta didik adalah sangat baik dengan presentase keidealan 86,35%.<sup>4</sup>

2. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 dalam Pembelajaran Matematika di SMA/MA Materi Pokok Pertidaksamaan Satu Variabel” oleh Aditya Tri Setyo. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode prosedural yang menghasilkan produk berupa CD pembelajaran yang direvisi berdasarkan saran dan masukan dari dosen pembimbing, ahli media, ahli materi dan pelajaran serta siswa SMA. Kualitas CD pembelajaran kimia tersebut berdasarkan penilaian reviewer adalah Sangat Baik (SB), dengan skor 114,26 dari skor maksimal ideal 135 dan presentase keidealan sebesar 84,63%. Berdasarkan penilaian tersebut, maka CD pembelajaran matematika ini layak digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa.<sup>5</sup>
3. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 dalam Pembelajaran Matematika di SMA/MA pada Kompetensi Dasar Menentukan Persamaan Garis Singgung pada Lingkaran dalam Berbagai Situasi” oleh Arif Muhsin.

---

<sup>4</sup> Devi Kunti Ernawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8.0* sebagai Sumber Belajar Mandiri”, *Skripsi*, Fakultas Sains dan Teknologi Jurusan Pendidikan Kimia, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.

<sup>5</sup> Aditya Tri Setyo, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 dalam Pembelajaran Matematika di SMA/MA Materi Pokok Pertidaksamaan Satu Variabel”, *Skripsi*, Fakultas Sain dan Teknologi Jurusan Pendidikan Matematika, UIN Sunan Kalijaga, 2011.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode prosedural yang menghasilkan produk berupa CD pembelajaran yang direvisi berdasarkan saran dan masukan dari dosen pembimbing, ahli media, ahli materi dan pembelajaran serta siswa baik pada uji kelas kecil maupun uji kelas besar. Kualitas CD pembelajaran kimia tersebut berdasarkan penilaian reviewer adalah Sangat Baik (SB), dengan skor 109,75 dari skor maksimal ideal 125 dan presentase keidealan sebesar 87,8%. Berdasarkan penilaian tersebut, maka CD pembelajaran matematika ini layak digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa.<sup>6</sup>

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah dari segi materi, lokasi penelitian dan model pengembangan yang digunakan. Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan berupa CD pembelajaran bahasa Arab khususnya nahwu yang dibuat dengan bantuan program *Macromedia Flash 8* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

## **E. Landasan Teori**

### **1. Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa Latin yang mempunyai arti antara. Makna tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima. Sejumlah

---

<sup>6</sup> Arif Muhsin, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 dalam Pembelajaran Matematika di SMA/MA pada Kompetensi Dasar Menentukan Persamaan Garis Singgung pada Lingkaran dalam Berbagai Situasi" *Skripsi*, Fakultas Sain dan Teknologi Jurusan Pendidikan Matematika, UIN Sunan Kalijaga, 2011.



pakar membuat pembatasan tentang media, diantaranya yang dikemukakan oleh *Association of Education and Communication Technology* (AECT) Amerika. Menurut AECT, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik (Heinich, et.al,1996). Hal yang sama juga dikemukakan oleh Briggs (1970) yang menyatakan bahwa media adalah segala bentuk fisik yang dapat menyampaikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar.<sup>7</sup> Media dalam bahasa Arab adalah perantara (وَسَائِلٌ) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila difahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.<sup>8</sup>

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (peserta didik) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Media pengajaran ternyata diartikan dengan berbagai cara, ada yang mengartikan “setiap orang”, materi, peristiwa yang memberikan

---

<sup>7</sup> Hamzah B.Uno, et.al., *Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*, cet ke-2, (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), hlm. 121-122.

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2011), hlm. 3.

kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap (Winkel, 1991: 187).<sup>9</sup> Jadi dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran yaitu proses mengembangkan media-media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media dalam pengajaran bahasa bertitik tolak dari teori yang mengatakan bahwa totalitas presentase banyaknya ilmu pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang dimiliki oleh seseorang terbanyak dan tertinggi melalui indra lihat dan pengalaman langsung melakukan sendiri, sedangkan selebihnya melalui indra dengar dan indra lainnya.<sup>10</sup>

Leshin, Pollock & Reigeluth (1992) mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, yaitu:

- a. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *Field-Trip*).
- b. Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas).
- c. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide).
- d. Media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, tele visi).

---

<sup>9</sup> Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning ...*, hlm. 98.

<sup>10</sup> Chaidar Alwasilah, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2011), hlm. 224.

- e. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).<sup>11</sup>

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:

- a. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa atau mahasiswa.
- b. Media dapat mengatasi ruang kelas.
- c. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
- d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
- f. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
- g. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
- h. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai kepada yang abstrak.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Azhar Arsyad, *Media ...*, hlm. 36.

<sup>12</sup> Asnawir dan Basyiruddin Usnam, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 13-15.

## 2. Kuis Interaktif

Perkembangan teknologi yang begitu pesat telah menciptakan berbagai media pembelajaran baru yang dianggap lebih menunjang dalam proses pembelajaran, diantaranya media yang berbentuk kuis interaktif.

Kuis interaktif dapat digolongkan menjadi media berbasis komputer karena dalam proses penggunaannya dibutuhkan komputer. Kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang berisi materi pelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuannya mengenai materi pembelajaran secara mandiri.

Interaksi dalam lingkungan pembelajaran berbasis komputer pada umumnya mengikuti tiga unsur, yaitu:

- a. Urutan-urutan intruksional yang dapat disesuaikan.
- b. Jawaban/ respons atau pekerjaan siswa, dan
- c. Umpan balik yang dapat disesuaikan.<sup>13</sup>

Untuk meningkatkan kemampuan interaksi media berbasis komputer, terdapat saran-saran yang perlu dipertimbangkan yaitu:

- a. Pertimbangkan untuk menggunakan rancangan yang berpusat pada masalah, studi kasus, atau simulasi di mana siswa secara mental

---

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, *Media ...*, hlm. 100

terlibat dengan penyajian itu. Program semacam ini dimulai dengan mengunggah dan melibatkan pikiran siswa secara aktif.

- b. Buatlah sajian intruksional singkat, kemudian minta supaya siswa mengolah atau memikirkan informasi yang disajikan itu.
  - c. Berikan kesempatan untuk berinteraksi sekurang-kurangnya setiap 3 atau 4 layar tayangan, atau setiap satu atau dua menit.
  - d. Pertimbangkan desain di mana siswa tidak diberi informasi dalam bentuk linear, tetapi mencoba menemukan informasi melalui eksplorasi aktif dalam lingkungan elektronik.
  - e. Pertimbangkan untuk membolehkan siswa berhubungan dengan pemakai komputer lain melalui model atau papan informasi elektronik.
  - f. Jangan memaksakan interaksi, misalnya hindari pertanyaan yang semata-mata hanya ingin memperoleh jawaban siswa.<sup>14</sup>
3. Pembelajaran Nahwu

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukanlah suatu peristiwa pendek, melainkan peristiwa yang bergelombang. Belajar adalah upaya sadar untuk mengaitkan konsep baru

---

<sup>14</sup> *Ibid* ..., hlm. 100-101.

pada pengetahuan yang sudah ada, sedangkan pembelajaran adalah upaya “menciptakan situasi belajar” atau “upaya membelajarkan terdidik”.<sup>15</sup>

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.<sup>16</sup> Pembelajaran merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar, sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan masing-masing individu, sehingga pembelajaran benar-benar akan merubah kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak faham menjadi faham. Semakin banyak peserta didik terlibat dalam belajar, maka mereka akan lebih banyak mengerti dan mengingat pembelajaran dalam waktu yang lebih lama.

Bahasa merupakan 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

---

<sup>15</sup> Umi Machmudah dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning...*, hlm. 5.

<sup>16</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 134.



akal pikirannya. Bahasa erat hubungannya dengan masyarakat bahasa itu sendiri, dalam hal pertumbuhan dan perkembangannya.<sup>17</sup>

Tujuan utama pembelajaran bahasa asing adalah pengembangan kemampuan dalam menggunakan bahasa baik lisan maupun tulisan. Kemampuan menggunakan bahasa dalam dunia pengajaran bahasa disebut keterampilan berbahasa (*mahārah al-lugah*). Keterampilan tersebut ada empat, yaitu keterampilan menyimak (*mahārah al-istimā'*), keterampilan berbicara (*mahārah al-kalām*), keterampilan membaca (*mahārah al-qirā'ah*), dan keterampilan menulis (*mahārah al-kitābah*). Selain empat keterampilan tersebut terdapat satu keterampilan yang sangat penting untuk mempelajari bahasa Arab, yaitu nahwu. Fungsi mempelajari Nahwu yaitu agar peserta didik dengan mudah memahami teks berbahasa Arab, mengetahui kedudukan suatu kata dalam kalimat, dan dapat mengetahui perbedaan bunyi akhir dari sesuatu kata atas dasar perbedaan jabatannya dalam kalimat.

*I'rāb Fi'il Muḍari'* adalah salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran nahwu di MTs. Ibnul Qoyyim Putra kelas VIII semester genap. Materi ini mempunyai beberapa indikator yang diharapkan dapat digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dan dijadikan sebagai pedoman bagi para guru guna memberikan materi pelajaran yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang diharapkan.

---

<sup>17</sup> Umar Asasudin Sokah, *Problematika Bahasa Arab dan Inggris*, (Yogyakarta: Nur Cahaya, 1982), hlm. 20.

#### 4. Pembelajaran Mandiri

Mandiri berarti tidak bergantung kepada orang lain, bebas, dan dapat melakukan sendiri. Belajar mandiri bukan berarti belajar sendiri. Melainkan peningkatan kemampuan dan keterampilan peserta dalam proses belajar tanpa bantuan orang lain, sehingga pada akhirnya peserta didik tidak tergantung pada guru atau pendidik, pembimbing, teman, atau orang lain dalam belajar.

Bahan pembelajaran mandiri yaitu bahan belajar yang disusun sehingga mudah dipelajari peserta didik tanpa membutuhkan campur tangan pihak lain. Semua informasi yang dibutuhkan peserta didik sudah termuat di bahan belajar mandiri. Sehingga peserta didik tidak perlu repot-repot mencari informasi di tempat lain.

Jenis-jenis bahan belajar mandiri di antaranya yaitu:

- a. Modul, yaitu suatu paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu dan didesain sedemikian rupa guna kepentingan belajar. Satu paket modul biasanya memiliki komponen petunjuk guru, lembar kegiatan siswa, kunci lembar kerja, lembar tes, dan kunci lembaran tes.
- b. Bahan pembelajaran berprogram, yaitu paket program pembelajaran individual, hampir sama dengan modul. Perbedaannya dengan modul,

bahan pembelajaran berprogram ini disusun dalam topik-topik kecil untuk setiap bingkai atau halamannya.

- c. *Digital Content* berbasis web, yaitu bahan pembelajaran *online* dalam bentuk pembelajaran individual yang dapat diakses oleh siswa, baik dalam bentuk tugas pembelajaran mandiri maupun sumber-sumber belajar lainnya yang dikemas dalam bentuk *digital content*.<sup>18</sup>

#### 5. *Macromedia Flash*

Flash adalah program untuk menggambar grafis dan animasi yang dipasang pada website. Program ini berbasis pada vektor grafis, namun demikian juga dapat diisi dengan bitmap yang diimpor dari program lain.<sup>19</sup>

*Macromedia Flash* adalah *software* yang dipakai oleh *designer web*, karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antar grafis, teks, animasi, dan suara. Program ini merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat aplikasi vector dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk membuat suatu situs *web* yang interaktif, menarik, dan dinamis.<sup>20</sup> Keunggulan program *Macromedia Flash* dibanding dengan program yang lain yang sejenis, antara lain adalah a) Dapat membuat

---

<sup>18</sup> Rusman, *Model-Model ...*, hlm. 375.

<sup>19</sup> Dhani Yudhiantoro, *Panduan Lengkap Macromedia Flash MX*, (Yogyakarta: ANDI OFFSET, 2003), hlm. 3.

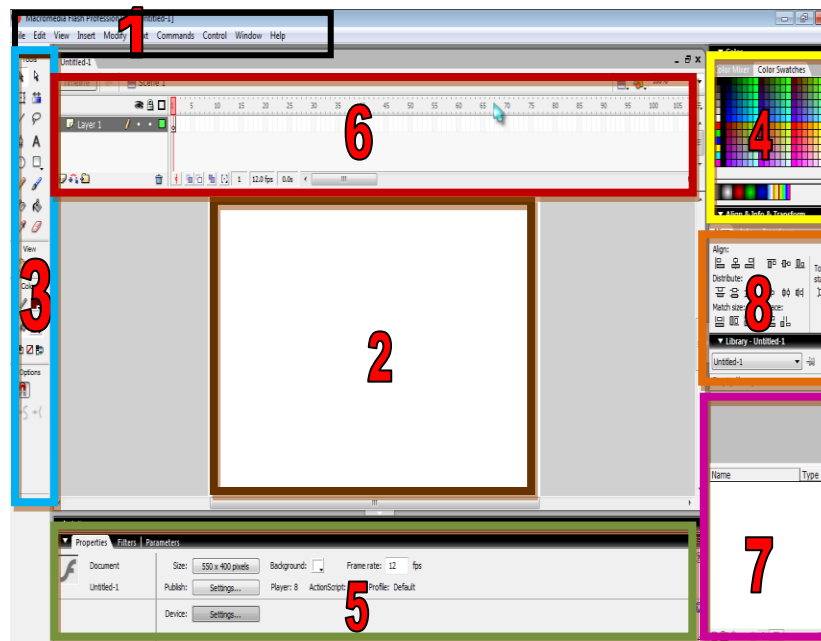
<sup>20</sup> Nur Hadi, *Tutorial Komputer Multimedia*, (Yogyakarta: Laboratorium Komputer FMIPA UNY, 2001), hlm. 1.

tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain. b) Dapat membuat transparansi warna dalam movie. c) Membuat perubahan animasi dari suatu bentuk ke bentuk yang lain. d) Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan. e) Dapat dikonversi dan dipublikasi (publish) ke dalam beberapa tipe (diantaranya adalah: *swf, html, gif, jpg, png, exe, mov*).<sup>21</sup>

Setiap program desain dan animasi dibuat dengan dilengkapi area kerja tertentu sebagai ciri khas dari masing-masing program. Area kerja pada *Flash* ini dilengkapi dengan tiga komponen utama yang penting untuk diketahui yaitu: *Toolbox, Timeline, Stage*. Namun ketiga komponen utama tidak dapat berdiri sendiri, karena pada saat bekerja dengan menggunakan *Flash* versi apapun, ketiga komponen tersebut ditunjang dengan dua komponen lainnya, yaitu *Menu* dan *Panel*.

---

<sup>21</sup> Departemen Penelitian dan Pengembangan Madcoms, *Macromedia Flash MX 2004*, (Yogyakarta : Andi Offset, 2005), hlm. 1.



Gambar 1.1  
Area kerja dan komponen *flash*

a. Menu

komponen penunjang dari *flash* yang terdiri dari *File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Control, Window, Help*. Masing-masing bagian dari komponen menu ini mempunyai fungsi-fungsi yang berbeda tergantung dari menu yang ditampilkan pada setiap bagian.

b. *Stage*

*Stage* merupakan daerah yang berwarna putih, dimana area kerja utama jika anda ingin membuat animasi maupun aplikasi flash lainnya. Seluruh objek/gambar/animasi yang ada di *stage* nantinya akan tampil di *flash movie*, dan sebaliknya apabila objek/gambar tersebut berada di daerah abu-abu di pinggir *Stage* tidak akan terlihat di *flash movie*.

c. *Panel Toolbox*

Salah satu dari komponen utama pada *flash* yang berisi alat-alat yang digunakan pada saat menggambar dan mewarnai obyek yang telah kita buat pada *stage*. Selain itu, pada *toolbox* ini terdapat pula alat pendukung yang berguna untuk mengatur pandangan bekerja di *stage*.

d. *Panel Color*

Merupakan kumpulan kotak-kotak yang berfungsi untuk mengubah, mengatur dan mempercantik objek yang ada di *stage*. Misalkan memberi warna gradasi, meletakkan objek persis di tengah *stage*, dan merotasi objek dengan sudut yang tepat.

e. *Panel Properties*

Merupakan bagian informasi objek yang ada di *stage*. sebagai contoh, klik saja salah satu objek di *stage*, maka informasinya akan terlihat disini. atau klik saja di daerah kosong yang ada di *stage*, maka informasi mengenai *stage* akan terlihat.

f. *Panel Timeline*

Terdiri dari baris dan kolom. Kolom berhubungan dengan waktu, baris berhubungan dengan objek. Setiap *software* animasi pasti memiliki *timeline* untuk mencatat aktivitas objek kapan harus tampil di *stage* dan kapan harus menghilang. Selain itu dengan *timeline* kita dapat mengatur lamanya suatu animasi dijalankan, mengatur



kecepatan suatu animasi suatu ketika dijalankan, dan mengatur banyaknya layer yang akan digunakan dalam pembuatan desain animasi.

g. *Panel Library*

*Library* merupakan panel yang digunakan untuk menyimpan objek-objek berupa *graphic* atau gambar, *button* atau tombol, *movie* dan suara baik yang dibuat langsung pada *stage* ataupun hasil proses impor dari luar *stage*. Untuk memunculkan atau menyembunyikan panel ini dapat digunakan *shortcut* Ctrl+L.

h. *Panel Align & Info & Transform*

Untuk menampilkan panel ini Anda dapat menekan Ctrl+K pada *keyboard*. *Panel* ini digunakan untuk mengatur posisi objek, ingin diletakkan pada tengah *stage*, sebelah kiri atau kanan dan lain-lain. Dengan *panel* ini Anda juga dapat memutar objek dengan *Transform*.

## F. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yaitu suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau

menyempurnakan produk yang ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.<sup>22</sup> Penelitian R & D juga dapat diartikan dengan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>23</sup> Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran bahasa Arab MTs pokok bahasan *I'rāb Fi'il Muḍari'* sebagai sumber belajar mandiri untuk peserta didik kelas VIII dalam bentuk CD. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE yaitu desain pembelajaran yang berlandaskan pendekatan sistem.<sup>24</sup>

## 2. Prosedur (Desain) Penelitian Pengembangan

Desain dari penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap yaitu: a. *Analysis* (Analisis) merupakan kegiatan untuk menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. b. *Design* (Perancangan) merupakan proses sistematis yang dimulai dengan menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar. c. *Development* (Produksi) berisi kegiatan realisasi produk. d.

---

<sup>22</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 164.

<sup>23</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 297.

<sup>24</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran (Instructional Design Principles)*, (Jakarta: Kencana, 2007), hlm. 21.

*Implementation* (Implementasi) merupakan tahap diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada kondisi yang sebenarnya yaitu di dalam kelas, materi disampaikan sesuai dengan mode/metode yang baru dikembangkan setelah itu dilakukan evaluasi awal. e. *Evaluation* (Evaluasi), dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif (mingguan) dan sumatif (semester). Namun, dalam prosedur pengembangan yang dilakukan oleh peneliti hanya terbatas pada tiga langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan ADDIE. Tiga langkah penelitian pengembangan dalam penelitian ini antara lain:

a. *Analysis* (Analisis)

Kegiatan analisis ini meliputi analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis standar isi yang dilakukan di MTs. Ibnul Qoyyim Putra kelas VIII sebagai langkah awal pengembangan produk.

b. *Design* (Perancangan)

Desain yang dilakukan meliputi: membuat alur pembelajaran materi semester genap yang dituangkan dalam *flowchart* media dan menyusun isi atau materi.

1) Pembuatan Alur Pembelajaran (*Flowchart*) Media

Tujuan penyusunan alur pembelajaran yaitu agar media yang akan dirancang sistematis dan terarah dalam proses pembuatan.

2) Penyusunan Garis Besar Isi/Materi

c. *Development* (Produksi)

Kegiatan selanjutnya yaitu proses pembuatan media pembelajaran, meliputi:

1) Proses pembuatan komponen-komponen media pembelajaran.

Komponen-komponen media pembelajaran tersebut antara lain: *template* (latar belakang), animasi, gambar, teks materi, tombol navigasi, dan musik.

2) Pembuatan desain tampilan

3) Penulisan ringkasan materi

Penulisan ringkasan materi ini menggunakan bantuan program *Faraby* yang merupakan suatu program pengubah tulisan Arab agar terbaca dalam *macromedia flash*. Selain program tersebut, penulis juga menggunakan bantuan program *corel draw X5*.

4) Proses pemrograman menggunakan *authoring tools Macromedia Flash 8*

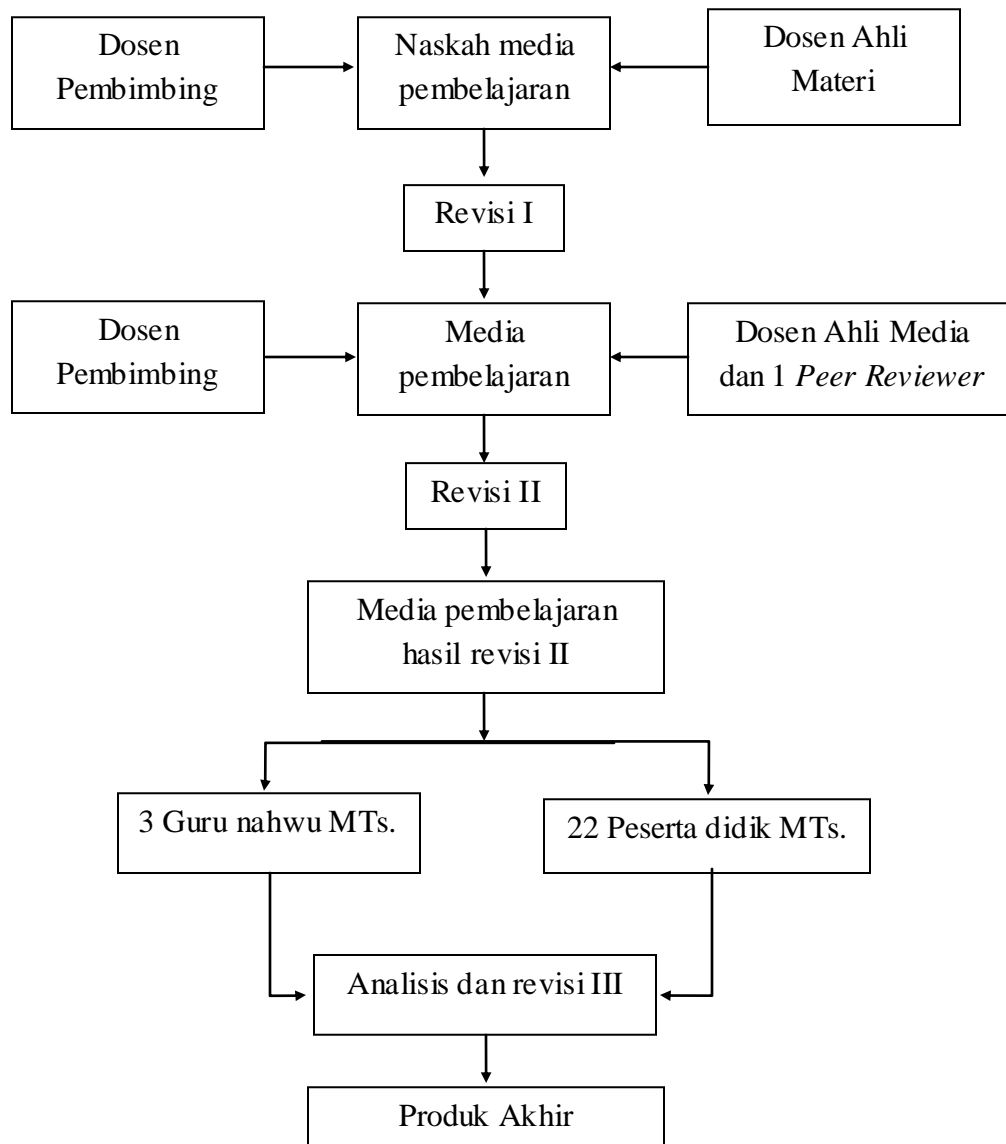
5) Pembuatan instrumen penilaian produk

Pembuatan instrumen penilaian produk ini berdasarkan pada beberapa aspek yang dimiliki oleh CD interaktif yang akan dihasilkan. Aspek yang dimaksud adalah kebenaran, keluasan dan

kedalaman, kebahasaan yang digunakan, keterlaksanaan, tampilan dan kemudahan penggunaan.

6) Uji coba ahli

Uji coba ini berdasarkan analisis dan pertimbangan dari dosen pembimbing, dua dosen ahli yang terdiri dari satu dosen ahli materi dan satu dosen ahli media serta *peer reviewer* (teman sejawat). Hasil uji coba yang diperoleh berupa informasi kualitatif atau masukan untuk melihat kelayakan produk yang dihasilkan dan teori yang digunakan. Informasi kualitatif yang diperoleh tidak sepenuhnya digunakan oleh peneliti, akan tetapi dipilah-pilah mana yang sekiranya sesuai dengan produk yang dikembangkan. Desain uji coba produk media pembelajaran kuis interaktif nahwu dapat dilihat pada gambar 1.2.



Gambar 1.2. Skema uji coba produk media kuis interaktif nahwu

#### 7) Uji coba produk awal

Setelah mendapatkan masukan dari dosen pembimbing, dosen ahli, dan *peer reviewer* maka langkah selanjutnya yaitu:

- a) Melakukan uji coba. Uji coba produk dilakukan melalui penilaian oleh tiga guru nahwu MTs. Ibnu Qoyyim Putra dan

direspon 22 peserta didik kelas VIII MTs. Ibnul Qoyyim Putra dengan menggunakan instrumen penilaian.

- b) Melakukan analisis dari data yang diperoleh. Penelitian ini menggunakan instrumen penilaian yang merupakan penjabaran dari kriteria kualitas CD interaktif yang telah ditentukan menjadi indikator penilaian. Hasil berupa data instrumen penilaian yang diperoleh dari penilaian tiga guru nahwu MTs. Ibnul Qoyyim Putra dan respon 22 peserta didik kelas VIII MTs. Ibnul Qoyyim Putra kemudian dilakukan analisis. Hasil analisis tersebut yaitu mengetahui kualitas CD pembelajaran yang telah dibuat.

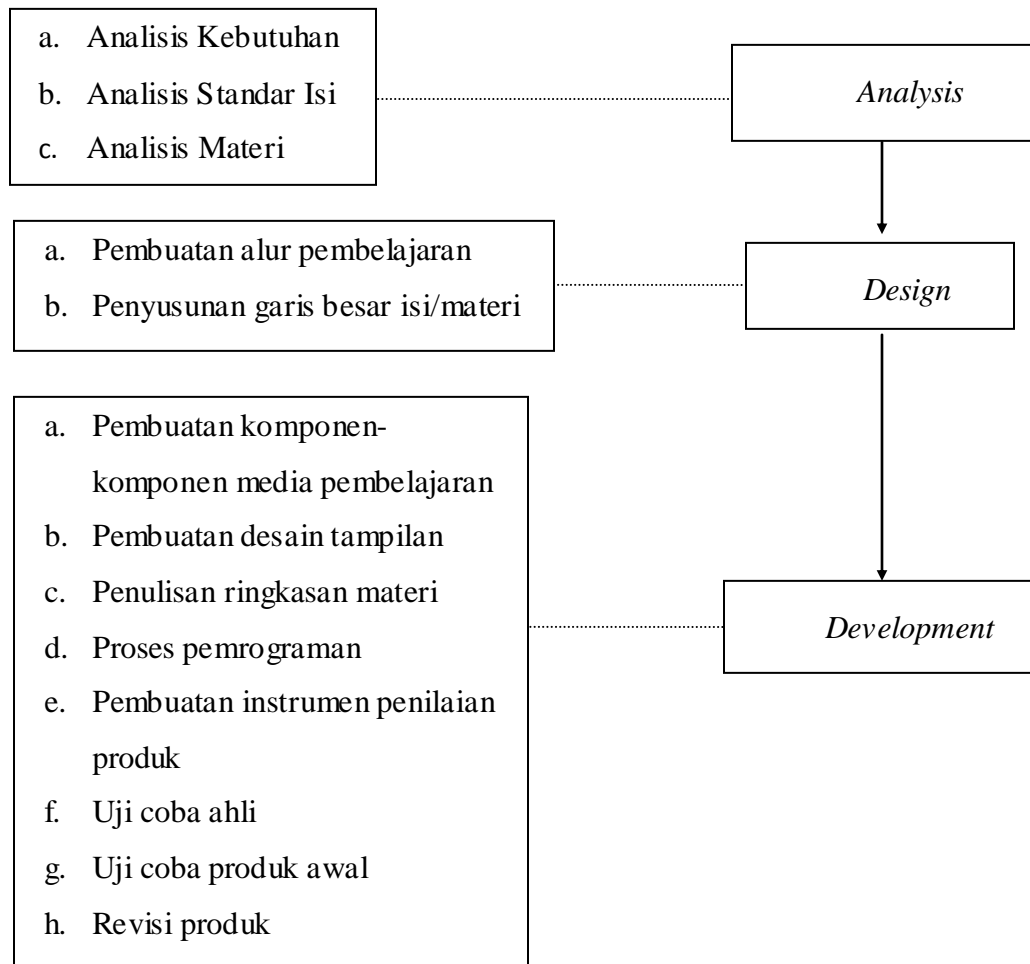
#### 8) Revisi produk

Berdasarkan hasil uji coba awal yang menghasilkan informasi kuantitatif tentang produk yang dikembangkan, maka peneliti melakukan dua hal yaitu:

- a) Perbaiki produk CD interaktif
- b) Membuat kesimpulan produk, apakah produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai sumber belajar mandiri atau tidak.



Langkah-langkah penelitian pengembangan dapat dilihat pada gambar 1.3. berikut:



Gambar 1.3.  
Prosedur Pengembangan Media Kuis Interaktif Nahwu

### 3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian pengembangan ini meliputi subjek untuk validasi ahli yang terdiri dari dosen pembimbing, ahli materi, ahli media dan subjek penilai kualitas CD pembelajaran kuis interaktif dalam penelitian pengembangan ini adalah tiga guru Nahwu MTs. Ibnul Qoyyim

Putra dan subjek coba yang akan merespon produk media kuis interaktif nahwu yaitu 22 peserta didik kelas VIII MTs. Ibnu Qoyyim Putra. Pemilihan 22 peserta didik dilakukan dengan teknik *sample random*.

#### 4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

##### a. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

##### 1) Studi Literatur

Studi literatur ini bertujuan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoritis yang memperkuat produk<sup>25</sup>. selain itu studi literatur ini juga dilakukan untuk memperdalam pengetahuan dan pemahaman peneliti mengenai proses pembuatan media pembelajaran interaktif.

##### 2) Observasi

Observasi (*Observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.<sup>26</sup> Dengan observasi, peneliti akan mengetahui keadaan di lapangan (sekolah)

---

<sup>25</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian ...*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 172.

<sup>26</sup> *Ibid.*, hlm. 220.

untuk menganalisis kebutuhan yang akan dijadikan bahan awal untuk pengembangan media pembelajaran.

### 3) Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan dan pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.<sup>27</sup> Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi angket kualitas media pembelajaran untuk guru dan angket respon dan masukan peserta didik terhadap media pembelajaran.

### 4) Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.<sup>28</sup> Metode ini digunakan untuk mengetahui berbagai macam keterangan misalnya gambaran umum sekolah, struktur organisasi, sarana dan prasarana, kurikulum, materi, dan sebagainya.

---

<sup>27</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 229.

<sup>28</sup> *Ibid* ..., hlm. 231.

## b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam pengumpulan data ini berupa angket kualitas CD pembelajaran kuis interaktif dan angket tanggapan atau respon peserta didik terhadap CD pembelajaran kuis interaktif nahwu. Lembar penilaian ini berupa *check list* yang diadaptasi dari angket Devi Kunti Ernawati (2011) dan Atik Mustagfiroh (2012) dengan pengembangan lebih lanjut oleh peneliti. Instrumen penelitian divalidasi oleh dosen pembimbing dan dosen ahli instrumen. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu:

### 1) Instrumen Penilaian Kriteria Kualitas Media Kuis Interaktif Nahwu

Penjabaran instrumen ini adalah sebagai berikut:

#### a) Kebenaran

- (1) Kesesuaian soal dengan materi
- (2) Kesesuaian konsep dengan konsep yang dikemukakan para ahli nahwu
- (3) Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar

#### b) Keluasan dan Kedalaman

- (1) Kesesuaian soal dengan tarap berpikir peserta didik
- (2) Kesesuaian bentuk soal dengan materi

- (3) Kesesuaian proporsi materi dalam soal
- (4) Daya ukur soal terhadap penguasaan materi peserta didik
- c) Kebahasaan yang Digunakan
  - (1) Kesesuaian susunan kalimat dengan kaidah bahasa Arab
  - (2) Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda
  - (3) Penggunaan bahasa yang komunikatif
- d) Keterlaksanaan
  - (1) Membantu proses belajar mandiri peserta didik
  - (2) Tingkat efektivitas
  - (3) Pengarahan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar
  - (4) Tingkat pemahaman peserta didik
  - (5) Penyajian materi
  - (6) Penyajian soal
  - (7) Penyajian pembahasan soal
  - (8) Kejelasan deskripsi petunjuk penggunaan
- e) Tampilan
  - (1) Tata letak
  - (2) Tata warna
  - (3) Tampilan huruf
  - (4) Tampilan gambar
  - (5) Tampilan animasi

(6) Tingkat interaktivitas

f) Kemudahan Penggunaan

(1) Kemudahan pengoperasian

(2) Kepraktisan dalam penggunaan untuk belajar mandiri

(3) Fleksibilitas

**2) Instrumen Respon Peserta Didik Terhadap Media Kuis Interaktif Nahwu**

a) Kebenaran

(1) Materi yang ada dalam media sesuai dengan materi yang diajarkan guru di kelas

(2) Penjabaran materi sudah jelas

b) Keluasan dan Kedalaman

(1) Pengembangan bentuk soal menarik

(2) Soal yang dibuat sesuai dengan materi

c) Kebahasaan yang Digunakan

(1) Penggunaan bahasa mudah dipahami

d) Keterlaksanaan

(1) Membantu proses belajar mandiri

(2) Meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari nahwu

(3) Mendorong peserta didik untuk semakin menyukai nahwu

(4) Media yang dibuat menarik

e) Tampilan

- (1) Huruf dalam layar jelas untuk dibaca
- (2) Gambar yang disajikan menarik
- (3) Animasi yang ditampilkan menarik
- (4) Media pembelajaran nahwu berbasis komputer yang telah dibuat sangat interaktif

f) Kemudahan Penggunaan

- (1) Mudah dioperasikan
- (2) Praktis untuk belajar mandiri
- (3) Dapat digunakan kapan saja sesuai keinginan

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah langkah-langkah atau prosedur yang digunakan seseorang peneliti untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan sebagai sesuatu yang harus dilalui sebelum mengambil kesimpulan.<sup>29</sup>

a. Data Validasi

Data validasi diperoleh dari hasil validasi instrumen dan validasi produk, berupa data deskriptif sesuai prosedur pengembangan produk, meliputi: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Produksi). CD pembelajaran kuis interaktif ini divalidasi oleh dosen pembimbing, ahli materi, ahli media dan *peer reviewer*. Data validasi

---

<sup>29</sup> Sembodo Ardi Widodo, et.al., *Pedoman Penulisan ...*, hlm. 20.

yang berupa kritik dan saran kemudian dicermati serta dipilih sebagai acuan perbaikan produk.

b. Data Kualitas Produk yang Dihasilkan

Data mengenai kualitas produk CD pembelajaran kuis interaktif nahwu diperoleh dari penilaian tiga guru nahwu MTs. Ibnul Qoyyim Putra yang dalam penelitian ini disebut sebagai *reviewers* dan respon atau tanggapan peserta didik MTs. Ibnul Qoyyim Putra dimuat dalam bentuk skor. Data berupa masukan dirangkum dan dijadikan dasar untuk melakukan revisi produk hingga diperoleh produk akhir.

1) Data Penilaian Guru

Langkah-langkah analisis data kualitas CD pembelajaran kuis interaktif yaitu:

- a) Mengubah nilai kualitatif menjadi kuantitatif dengan menggunakan skala *Likert* dengan ketentuan:

SB (Sangat Baik) = 5

B (Baik) = 4

C (Cukup) = 3

K (Kurang) = 2

SK (Sangat Kurang) = 1

- b) Setelah data terkumpul, kemudian menghitung skor rata-rata dari setiap aspek kriteria yang dinilai dengan rumus:



$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$\bar{X}$  = Skor rata-rata

$\sum X$  = Jumlah skor

$n$  = Jumlah penilai

- c) Mengubah skor rata-rata yang berupa data kualitatif menjadi nilai kuantitatif dengan kategori penilaian ideal sebagai berikut:<sup>30</sup>

Tabel 1.1  
Kriteria Kategori Penilaian Ideal

No	Rentang Skor ( <i>i</i> )	Kategori Kualitatif
1	$\bar{X}_i + 1,80 SB_i < X$	Sangat Baik
2	$\bar{X}_i + 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60 SB_i$	Cukup
4	$\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60 SB_i$	Kurang
5	$X \leq \bar{X}_i - 1,80 SB_i$	Sangat Kurang

Untuk harga  $\bar{X}_i$  (rerata skor ideal) dan  $SB_i$  (Simpangan baku skor ideal) diperoleh dengan rumus:

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{Skor Maksimal Ideal} - \text{Skor Minimal Ideal})$$

Keterangan:

$SB_i$  = Simpangan baku ideal

$X$  = Skor ideal

$\bar{X}_i$  = Rata-rata ideal

<sup>30</sup> Sukarjo dan Lilis Permana Sari, *Penilaian Hasil Belajar Kimia*, (Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kimia UNY, 2008), hlm. 83.

Skor Maksimal Ideal =  $\Sigma$  butir kriteria x skor tertinggi

Skor Minimal Ideal =  $\Sigma$  butir kriteria x skor terendah

- d) Data skor rata-rata tiap aspek dan keseluruhan aspek yang diperoleh kemudian dihitung juga dengan persentase keidealan dengan rumus:

%keidealan tiap aspek =

$$\frac{(\text{skor rata-rata tiap aspek kuis interaktif nahwu})}{(\text{skor maksimal ideal tiap aspek kuis inter aktif nahwu})} \times 100\%$$

%keidealan keseluruhan =

$$\frac{(\text{skor rata-rata seluruh aspek kuis interaktif nahwu})}{(\text{skor maksimal ideal seluruh aspek kuis interaktif nahwu})} \times 100\%$$

- 2) Data respon peserta didik

Teknik analisis data kualitas dalam penelitian ini melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Data hasil respon peserta didik yang masih dalam bentuk huruf dikonversikan menjadi skor dengan menggunakan skala *Guttman* seperti ditunjukkan pada tabel 1.2 sebagai berikut:

Tabel 1.2  
Skala *Guttman* respon peserta didik

Nilai	Skor
Ya	1
Tidak	0

- b) Menghitung skor rata-rata dari setiap aspek yang terkumpul dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$\bar{X}$  = Skor rata-rata

$\sum X$  = Jumlah skor

n = Jumlah penilai

- c) Data skor rata-rata tiap aspek dan keseluruhan aspek yang diperoleh kemudian dihitung juga dengan persentase keidealan dengan rumus:

%keidealan tiap aspek =

$$\frac{(\text{skor rata-rata tiap aspek kuis interaktif nahwu})}{(\text{skor maksimal ideal tiap aspek kuis interaktif nahwu})} \times 100\%$$

%keidealan keseluruhan =

$$\frac{(\text{skor rata-rata seluruh aspek kuis interaktif nahwu})}{(\text{skor maksimal ideal seluruh aspek kuis interaktif nahwu})} \times 100\%$$

## G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berupa rencana pembagian bab dan sub bab dari laporan penelitian yang akan ditulis.<sup>31</sup> Sistematika penulisan ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran isi skripsi. Secara keseluruhan penelitian ini dibagi menjadi empat bab yaitu:

---

<sup>31</sup> Sembodo Ardi Widodo, et.al., *Pedoman Penulisan...*, hlm. 20.

Bab I berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II berisi gambaran umum tentang Mts. Ibnul Qoyyim Putra. Pembahasan dalam bagian ini difokuskan pada letak geografis, sejarah berdirinya, visi dan misi, struktur organisasi, kondisi guru dan peserta didik, sarpras sekolah, serta gambaran umum tentang sekolah MTs. Ibnul Qoyyim Putra.

Bab III hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media kuis interaktif pembelajaran nahwu yang dituliskan secara deskriptif sesuai dengan prosedur pengembangan media.

Bab IV berisi penutup yang meliputi kesimpulan, saran-saran, diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut disertai lampiran-lampiran serta daftar pustaka.

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Simpulan tentang Produk

Kesimpulan yang dapat diperoleh pada penelitian pengembangan ini adalah:

1. Telah dikembangkan media berupa CD kuis interaktif nahwu sebagai sumber belajar mandiri peserta didik MTs. Ibnul Qoyyim Putra kelas VIII dengan karakteristik sebagai berikut:
  - a. Berisi materi *I'rāb Fi 'il Muḍāri'*
  - b. Merupakan media yang bersifat interaktif
  - c. CD kuis interaktif nahwu memuat teks, *Image* (gambar diam), animasi (gambar bergerak), dan *audio* (suara)
  - d. Dapat dioperasikan dengan komputer yang menggunakan *Operating System Windows 98* sampai dengan yang terbaru.
2. Kualitas CD kuis interaktif nahwu berdasarkan penilaian tiga guru nahwu MTs. Ibnul Qoyyim Putra adalah Sangat Baik (SB), dengan skor 123,64 dari skor maksimal ideal 135 dan persentase keidealan sebesar 90,71%. CD kuis interaktif nahwu ini juga mendapat respon sangat baik dari peserta didik dengan skor 15,76 dari skor maksimal 16 dan persentase keidealan sebesar 98,18%. Berdasarkan penilaian dan respon tersebut, maka CD kuis interaktif nahwu ini layak digunakan sebagai sumber belajar mandiri nahwu untuk peserta didik MTs. Ibnul Qoyyim Putra kelas VIII.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan media pembelajaran nahwu sebagai sumber belajar mandiri. Adapun saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut, sebagai berikut:

### **1. Saran Pemanfaatan**

Media kuis interaktif nahwu materi pokok *I'rāb Fi'il Muḍāri'* yang telah dikembangkan, dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang melibatkan guru dan peserta didik. Media kuis interaktif ini merupakan sumber belajar mandiri untuk peserta didik MTs. Ibnul Qoyyim Putra, yang dapat digunakan sebagai media untuk belajar nahwu khususnya materi *I'rāb Fi'il Muḍāri'*. Dengan adanya media kuis interaktif ini, guru diharapkan lebih kreatif dan produktif dalam mengajar, sedangkan peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar mandiri.

### **2. Diseminasi**

Media kuis interaktif nahwu pada materi pokok *I'rāb Fi'il Muḍāri'* akan mempunyai nilai kemanfaatan sebagai sumber belajar mandiri apabila telah diuji cobakan kepada para pengguna yaitu guru dan peserta didik serta dikatakan layak sebagai sumber belajar mandiri. Media kuis interaktif ini dapat disebarluaskan dengan menggandakan file media kuis interaktif nahwu atau mengunggah ke *website*.

### **3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Media kuis interaktif nahwu yang telah dikembangkan belum diujicobakan dalam proses pembelajaran nahwu, karena penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti hanya terbatas pada tiga tahap prosedur pengembangan. Dengan demikian, produk ini dapat dikembangkan lebih lanjut melalui eksperimen kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga diperoleh data berupa kemampuan peserta didik dalam memahami materi, baik pada proses maupun hasil kegiatan pembelajaran. Selain itu, dapat dikembangkan produk media kuis interaktif nahwu pada materi lain serta adanya pengembangan media belajar selain media kuis interaktif baik berupa soal ataupun materi pelajaran untuk peserta didik. Hal ini untuk menambah media belajar bagi peserta didik yang sekarang ini keberadaan media belajar tersebut masih sedikit.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, Chaidar, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2011.
- Ardi Widodo, Sembodo, et.al., *Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa Jurusan PBA Fakultas Tarbiyah*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah, 2006.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2011.
- Asasudin Sokah, Umar, *Problematika Bahasa Arab dan Inggris*, Yogyakarta: Nur Cahaya, 1982.
- Asnawir dan Basyiruddin Usnam, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- B.Uno, Hamzah, et.al., *Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*, cet ke-2, Jakarta : Bumi Aksara, 2011.
- Departemen Penelitian dan Pengembangan Madcoms, *Macromedia Flash MX 2004*, Yogyakarta : Andi Offset, 2005.
- Hadi, Nur, *Tutorial Komputer Multimedia*, Yogyakarta: Laboratorium Komputer FMIPA UNY, 2001.
- <http://istiyanto.com/category/tutorial-flash/>
- <http://mmursyidpw.wordpress.com/tutorial/>
- <http://warungflash.com/category/flash>
- <Httpstaff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian-dra-endang-mulyatiningsih-mpd7c-pengembangan-model-pembelajaran.pdf>.
- Kunti Ernawati, Devi, “Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8.0* sebagai Sumber Belajar Mandiri”, *Skripsi*, Fakultas Sains dan Teknologi Jurusan Pendidikan Kimia, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.
- Machmudah, Umi dan Abdul Wahab Rosyidi, *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: Uin Malang Press, 2008.
- Muhsin, Arif, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 dalam Pembelajaran Matematika di SMA/MA pada Kompetensi Dasar Menentukan Persamaan Garis Singgung pada Lingkaran dalam Berbagai Situasi” *Skripsi*, Fakultas Sain dan Teknologi Jurusan Pendidikan Matematika, UIN Sunan Kalijaga, 2011.



- Rivai, Ahmad dan Nana Sudjana, *Media Pembelajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2001.
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Salma Prawiradilaga, Dewi, *Prinsip Desain Pembelajaran (Instructional Design Principles)*, Jakarta: Kencana, 2007.
- Sudijono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2010.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sukarjo dan Lilis Permana Sari, *Penilaian Hasil Belajar Kimia*, Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kimia UNY, 2008.
- Syaodih Sukmadinata, Nana, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.
- Tri Setyo, Aditya, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 dalam Pembelajaran Matematika di SMA/MA Materi Pokok Pertidaksamaan Satu Variabel”, *Skripsi*, Fakultas Sain dan Teknologi Jurusan Pendidikan Matematika, UIN Sunan Kalijaga, 2011.
- Yudhiantoro, Dhani, *Panduan Lengkap Macromedia Flash MX*, Yogyakarta: ANDI OFFSET, 2003.

# LAMPIRAN

# Lampiran I

## 1. Intro



## 4. SKKD



## 2. Menu Utama



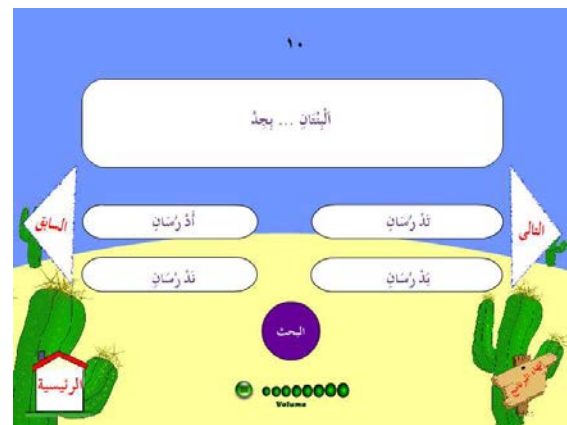
## 5. Ringkasan Materi



## 3. Petunjuk Penggunaan



## 6. Latihan Soal



## 7. Soal Evaluasi

**Aturan Mengerjakan Soal**

Jawab semua soal dan kumpulkan nilai sebanyak-banyaknya  
Anda akan melewati 2 level

- Level Pertama : Pilihan Ganda  
Anda diminta memilih salah satu jawaban yang benar dari beberapa pilihan dengan menekan tombol ا ب ج د
- Level Kedua : pilihan benar salah  
Pilih salah satu jawaban dengan menekan salah satu dari dua tombol. tekan tombol صح jika anda setuju dengan pernyataan yang diungkapkan dan tekan tombol خطأ jika anda tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

Setelah semua soal terjawab anda akan mengetahui hasil anda

الرئيسية

Volume

## 9. Referensi

**REFERENSI**

Ali Al-Qarim, dkk, *An-Nahwu Hadlith Tala Bahasa Arab (Ibtidaiyah)*, Surabaya: Maktabah Al-Hidayah, 1994.

Ali Al-Qarim, dkk, *Terjemah An-Nahwu Hadlith Tala Bahasa Arab (Ibtidaiyah)*, Ailih Bahasa oleh Drs. Moh. Ismail, Surabaya: Putra Al-Ma'arif, 1991.

Drs. Abubakar Muhammad, *Tala Bahasa Bahasa Arab II*, Surabaya: Al-Ikhlas, 1982.

الرئيسية

Volume

## 8. Biodata

**PROFIL**

**NAMA: SITI ANIQOTUNNISA**  
(Bisa dipanggil ANIQ)

Lahir di Brebes 16 Nopember 1996  
Tinggal di Bumiayu, Brebes  
dulu SD di bumiwah 2, MTs di Annidhomiyah Nu, MAN di Purwareja

Program studi Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga  
Yogyakarta 2013

**MOTTO**  
"Jangan kau tunda pekerjaanmu sampai besok  
apa yang dapat kau kerjakan hari ini"  
"Hancurkan seseorang yang tidak mengetahui kemampuannya"

Dosen Pembimbing  
Drs. H. Zainal Arifin A, M.Ag.

الرئيسية

Volume

## Lampiran II

### Subjek Coba

#### Daftar Peninjau Instrumen Penilaian dan Produk Media Kuis Interaktif

#### Nahwu

##### a. Validator Instrumen

No	Nama	Instansi
1	Drs. Zainal Arifin Ahmad, M. Ag. Si.	Dosen P. Bahasa Arab F. Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
2	Jamil Suprihatiningrum, M.Pd.Si	Dosen P. Kimia F. Saintek UIN Sunan Kalijaga

##### b. Peer Reviewer

No	Nama	Instansi
1	Tutut Her Rahmawati	Mahasiswa P. Bahasa Arab F. Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

##### c. Dosen Ahli (Ahli Media & Ahli Materi)

No	Nama	Instansi
1	Sigit Purnama, M.Pd.	Dosen P. Bahasa Arab F. Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
2	Muhajir, S.Pdi, M.Si.	Dosen P. Bahasa Arab F. Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

##### d. Reviewer

No	Nama	Instansi
1	Hendriana Wijaya	MTs. Ibnul Qoyyim Putra
2	Agus Salim, S.Pd.Si.	MTs. Ibnul Qoyyim Putra
3	Muhamad Saifudin Lc.	MTs. Ibnul Qoyyim Putra

**e. Responden**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Instansi</b>
1	Burhanuddin Achmad F.	MTs. Ibnul Qoyyim Putra
2	Lutfan Gian F.	MTs. Ibnul Qoyyim Putra
3	A. Zulfan Firdaus R.	MTs. Ibnul Qoyyim Putra
4	Noval Hendy K.	MTs. Ibnul Qoyyim Putra
5	Kholil Mukorobin	MTs. Ibnul Qoyyim Putra
6	Muhammad G. Mahardika	MTs. Ibnul Qoyyim Putra
7	Adi Purwanto	MTs. Ibnul Qoyyim Putra
8	Al-Fath Rasyidi	MTs. Ibnul Qoyyim Putra
9	Fauzi Ar-Rozi	MTs. Ibnul Qoyyim Putra
10	Fauzan Amar	MTs. Ibnul Qoyyim Putra
11	Hutama Taufiq R.	MTs. Ibnul Qoyyim Putra
12	Ahlan M.P.	MTs. Ibnul Qoyyim Putra
13	Anwar Sanusi	MTs. Ibnul Qoyyim Putra
14	Ikram M. Tamimi	MTs. Ibnul Qoyyim Putra
15	Adin	MTs. Ibnul Qoyyim Putra
16	Syahrul Mubarak	MTs. Ibnul Qoyyim Putra
17	Muhammad Zamroni	MTs. Ibnul Qoyyim Putra
18	Zahrul Muh. Ashar	MTs. Ibnul Qoyyim Putra
19	Muhammad Natsir Anwar F.	MTs. Ibnul Qoyyim Putra
20	M. Cholis Munandar	MTs. Ibnul Qoyyim Putra
21	Umar Wanto	MTs. Ibnul Qoyyim Putra
22	Nanda Ahmad Syafi'i	MTs. Ibnul Qoyyim Putra

### Lampiran III

#### Daftar Angket yang Diadaptasi

No	Nama	Judul Skripsi	Tahun	Instansi
1	Devi Kunti Ernawati	Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Macromedia Flash 80 Sebagai Sumber Belajar Mandiri	2011	Universitas Negeri Sunan Kalijaga
2	Atik Mustagfiroh	Pengembangan Media Rekaman Audio Kimia Pada Materi Pokok Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit Serta Minyak Bumi Sebagai Sumber Belajar Mandiri Untuk Peserta Didik Difabel Netra SMA/MA Kelas X	2012	Universitas Negeri Sunan Kalijaga

Lampiran IV

INSTRUMEN PENILAIAN KUALITAS

MEDIA PEMBELAJARAN KUIS INTERAKTIF NAHWU BERBASIS *MACROMEDIA FLASH 8* SEBAGAI  
SUMBER BELAJAR MANDIRI DI MADRASAH TSANAWIYAH IBNUL QOYYIM PUTRA KELAS VIII

Penilai :  
Instansi :  
NIP :

Petunjuk Pengisian:

1. Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai untuk menilai kesesuaian kualitas media, dengan keterangan  
SB = Sangat Baik, B = Baik, C = Cukup, K = Kurang, SK = Sangat Kurang.
2. Bila anda memilih Kurang (K) atau Sangat Kurang (SK) dimohon untuk memberikan masukan atau saran pada kolom yang telah tersedia.



NO	ASPEK KRITERIA	INDIKATOR	PENILAIAN						SARAN
			SB	B	C	K	SK		
A	Kebenaran	1. Kesesuaian soal dengan materi							
		2. Kesesuaian konsep dengan konsep yang dikemukakan para ahli nahwu							
		3. Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar							
		4. Kesesuaian soal dengan tarap berpikir peserta didik							
		5. Kesesuaian bentuk soal dengan materi							
		6. Kesesuaian proporsi materi dalam soal							
		7. Daya ukur soal terhadap penguasaan materi peserta didik							
C	Kebahasaan yang digunakan	8. Kesesuaian susunan kalimat dengan kaidah bahasa Arab							
		9. Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda							
		10. Penggunaan bahasa yang komunikatif							
		11. Membantu proses belajar mandiri peserta didik							
D	Keterlaksanaan	12. Tingkat efektivitas							
		13. Pengarahan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar							
		14. Tingkat pemahaman peserta didik							
		15. Penyajian materi							
		16. Penyajian soal							
		17. Penyajian pembahasan soal							

E	Tampilan	18. Kejelasan deskripsi petunjuk penggunaan								
		19. Tata letak								
		20. Tata warna								
		21. Tampilan huruf								
		22. Tampilan gambar								
		23. Tampilan animasi								
		24. Tingkat interaktivitas								
F	Kemudahan penggunaan	25. Kemudahan pengoperasian								
		26. Kepraktisan dalam penggunaan untuk belajar mandiri								
		27. Fleksibilitas								

Lampiran V

**PENJABARAN INSTRUMEN PENILAIAN KUALITAS  
 MEDIA PEMBELAJARAN KUIS INTERAKTIF NAHWU BERBASIS *MACROMEDIA FLASH 8* SEBAGAI  
 SUMBER BELAJAR MANDIRI DI MADRASAH TSANAWIYAH IBNUL QOYYIM PUTRA KELAS VIII**

NO	INDIKATOR	PENJABARAN INDIKATOR	
1.	Kesesuaian soal dengan materi	SB	Jika > 36 soal yang disajikan tepat dan sesuai dengan konsep materi
		B	Jika 27 - 36 soal yang disajikan tepat dan sesuai dengan konsep materi
		C	Jika 18 - 26 soal yang disajikan tepat dan sesuai dengan konsep materi
		K	Jika 9 - 17 soal yang disajikan tepat dan sesuai dengan konsep materi
		SK	Jika ≤ 8 soal yang disajikan tepat dan sesuai dengan konsep materi
2.	Kesesuaian konsep dengan konsep yang dikemukakan para ahli nahwu	SB	Jika 6 konsep yang dijabarkan sesuai dengan konsep yang dikemukakan oleh para ahli nahwu
		B	Jika 5 konsep yang dijabarkan sesuai dengan konsep yang dikemukakan oleh para ahli nahwu
		C	Jika 4 konsep yang dijabarkan sesuai dengan konsep yang dikemukakan oleh para ahli nahwu
		K	Jika 3 konsep yang dijabarkan sesuai dengan konsep yang dikemukakan oleh para ahli nahwu
		SK	Jika 1 konsep yang dijabarkan sesuai dengan konsep yang dikemukakan oleh para ahli nahwu
3.	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	SB	Jika > 36 materi yang disajikan dalam media pembelajaran kuis interaktif sesuai dengan SK dan KD
		B	Jika 27 - 36 materi yang disajikan dalam media pembelajaran kuis interaktif sesuai dengan SK dan KD
		C	Jika 18 - 26 materi yang disajikan dalam media pembelajaran kuis interaktif sesuai dengan SK dan KD
		K	Jika 9 - 17 materi yang disajikan dalam media pembelajaran kuis interaktif sesuai dengan SK dan KD

4.	Kesesuaian soal dengan taraf berpikir peserta didik	SK	Jika $\leq 8$ materi yang disajikan dalam media pembelajaran kuis interaktif sesuai dengan SK dan KD
		SB	Jika $> 36$ soal yang disajikan dalam media pembelajaran kuis interaktif sesuai dengan taraf berpikir peserta didik
		B	Jika 27 - 36 soal yang disajikan dalam media pembelajaran kuis interaktif sesuai dengan taraf berpikir peserta didik
		C	Jika 18 - 26 soal yang disajikan dalam media pembelajaran kuis interaktif sesuai dengan taraf berpikir peserta didik
		K	Jika 9 - 17 soal yang disajikan dalam media pembelajaran kuis interaktif sesuai dengan taraf berpikir peserta didik
		SK	Jika $\leq 8$ soal yang disajikan dalam media pembelajaran kuis interaktif sesuai dengan taraf berpikir peserta didik
5.	Kesesuaian bentuk soal dengan materi	SB	Jika semua (4) pengembangan bentuk soal sesuai dengan materi
		B	Jika 3 pengembangan bentuk soal sesuai dengan materi
		C	Jika 2 pengembangan bentuk soal sesuai dengan materi
		K	Jika 1 pengembangan bentuk soal sesuai dengan materi
		SK	Jika semua pengembangan bentuk soal tidak sesuai dengan materi
6.	Kesesuaian proporsi materi dalam soal	SB	Jika 6 materi termuat dalam soal
		B	Jika 5 materi termuat dalam soal
		C	Jika 4 materi termuat dalam soal
		K	Jika 3 materi termuat dalam soal
		SK	Jika 1 materi termuat dalam soal
7.	Daya ukur soal terhadap penguasaan materi peserta didik	SB	Jika $> 36$ soal mampu mengukur penguasaan materi peserta didik
		B	Jika 27 - 36 soal mampu mengukur penguasaan materi peserta didik
		C	Jika 18 - 26 soal mampu mengukur penguasaan materi peserta didik
		K	Jika 9 - 17 soal mampu mengukur penguasaan materi peserta didik
		SK	Jika $\leq 8$ soal mampu mengukur penguasaan materi peserta didik
8.	Kesesuaian	SB	Jika $> 80\%$ susunan kalimat yang digunakan dalam media kuis interaktif nahwu sesuai dengan

			kaidah bahasa Arab
	B		Jika > 60% - ≤ 80% susunan kalimat yang digunakan dalam media kuis interaktif nahwu sesuai dengan kaidah bahasa Arab
	C		Jika > 40% - ≤ 60% susunan kalimat yang digunakan dalam media kuis interaktif nahwu sesuai dengan kaidah bahasa Arab
	K		Jika > 20% - ≤ 40% susunan kalimat yang digunakan dalam media kuis interaktif nahwu sesuai dengan kaidah bahasa Arab
	SK		Jika ≤ 20% susunan kalimat yang digunakan dalam media kuis interaktif nahwu sesuai dengan kaidah bahasa Arab
9.	SB	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	Jika dalam media kuis interaktif nahwu tidak menggunakan kata kiasan
	B		Jika dalam media kuis interaktif nahwu menggunakan > 1% - ≤ 25% kata kiasan
	C		Jika dalam media kuis interaktif nahwu menggunakan > 25% - ≤ 50% kata kiasan
	K		Jika dalam media kuis interaktif nahwu menggunakan > 50% - ≤ 75% kata kiasan
	SK		Jika dalam media kuis interaktif nahwu menggunakan > 75% - ≤ 100% kata kiasan
10.	SB	Penggunaan bahasa yang komunikatif	Jika media kuis interaktif nahwu menggunakan bahasa yang lazim
	B		Jika media kuis interaktif nahwu menggunakan > 1% - ≤ 25% bahasa yang lazim
	C		Jika media kuis interaktif nahwu menggunakan > 25% - ≤ 50% bahasa yang lazim
	K		Jika media kuis interaktif nahwu menggunakan > 50% - ≤ 75% bahasa yang lazim
	SK		Jika media kuis interaktif nahwu menggunakan > 75% - ≤ 100% bahasa yang lazim
11.	SB	Membantu proses belajar mandiri	Jika media kuis interaktif nahwu > 80% dapat dijadikan sebagai sumber belajar alternatif peserta didik
	B		Jika media kuis interaktif nahwu > 60% - ≤ 80% dapat dijadikan sebagai sumber belajar alternatif peserta didik
	C		Jika media kuis interaktif nahwu > 40% - ≤ 60% dapat dijadikan sebagai sumber belajar alternatif peserta didik
	K		Jika media kuis interaktif nahwu > 20% - ≤ 40% dapat dijadikan sebagai sumber belajar alternatif peserta didik

			Jika media kuis interaktif nahwu $\leq 20\%$ dapat dijadikan sebagai sumber belajar alternatif peserta didik	SK
12.	Tingkat efisiensi		Jika $> 80\%$ efisiensi waktu peserta didik dalam memahami konsep lebih cepat menggunakan media kuis interaktif nahwu dibandingkan dengan buku	SB
		B	Jika $> 60\%$ - $\leq 80\%$ efisiensi waktu peserta didik dalam memahami konsep lebih cepat menggunakan media kuis interaktif nahwu dibandingkan dengan buku	
		C	Jika $> 40\%$ - $\leq 60\%$ efisiensi waktu peserta didik dalam memahami konsep lebih cepat menggunakan media kuis interaktif nahwu dibandingkan dengan buku	
		K	Jika $> 20\%$ - $\leq 40\%$ efisiensi waktu peserta didik dalam memahami konsep lebih cepat menggunakan media kuis interaktif nahwu dibandingkan dengan buku	
		SK	Jika $\leq 20\%$ efisiensi waktu peserta didik dalam memahami konsep lebih cepat menggunakan media kuis interaktif nahwu dibandingkan dengan buku	
13.	Pengarahan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar		Jika $> 80\%$ pengemasan materi dalam media kuis interaktif nahwu dapat menjadikan peserta didik fokus	SB
		B	Jika $> 60\%$ - $\leq 80\%$ pengemasan materi dalam media kuis interaktif nahwu dapat menjadikan peserta didik fokus	
		C	Jika $> 40\%$ - $\leq 60\%$ pengemasan materi dalam media kuis interaktif nahwu dapat menjadikan peserta didik fokus	
		K	Jika $> 20\%$ - $\leq 40\%$ pengemasan materi dalam media kuis interaktif nahwu dapat menjadikan peserta didik fokus	
		SK	Jika $\leq 20\%$ pengemasan materi dalam media kuis interaktif nahwu dapat menjadikan peserta didik fokus	
14.	Tingkat pemahaman peserta didik		Jika peserta didik mampu memahami $> 6$ konsep yang disajikan tanpa bantuan orang lain	SB
		B	Jika peserta didik mampu memahami 5 konsep yang disajikan tanpa bantuan orang lain	
		C	Jika peserta didik mampu memahami 4 konsep yang disajikan tanpa bantuan orang lain	
		K	Jika peserta didik mampu memahami 3 konsep yang disajikan tanpa bantuan orang lain	
		SK	Jika peserta didik mampu memahami 1 konsep yang disajikan tanpa bantuan orang lain	

15.	Penyajian materi	<p>SB Jika penyajian materi dalam media kuis interaktif nahwu menarik dan sangat mudah dipahami</p> <p>B Jika penyajian materi dalam media kuis interaktif nahwu menarik dan mudah dipahami</p> <p>C Jika penyajian materi dalam media kuis interaktif nahwu menarik dan cukup mudah dipahami</p> <p>K Jika penyajian materi dalam media kuis interaktif nahwu menarik dan kurang mudah dipahami</p> <p>SK Jika penyajian materi dalam media kuis interaktif nahwu menarik dan tidak mudah dipahami</p>
16.	Penyajian soal	<p>SB Jika penyajian soal dalam media kuis interaktif nahwu singkat, padat, dan sangat jelas</p> <p>B Jika penyajian soal dalam media kuis interaktif nahwu singkat, padat, dan jelas</p> <p>C Jika penyajian soal dalam media kuis interaktif nahwu menarik singkat, padat, dan cukup jelas</p> <p>K Jika penyajian soal dalam media kuis interaktif nahwu menarik singkat, padat, dan kurang jelas</p> <p>SK Jika penyajian soal dalam media kuis interaktif nahwu menarik singkat, padat, dan tidak jelas</p>
17.	Penyajian pembahasan	<p>SB Jika penyajian pembahasan soal dalam media kuis interaktif nahwu fokus dalam satu permasalahan dan sangat mudah dipahami</p> <p>B Jika penyajian pembahasan soal dalam media kuis interaktif nahwu fokus dalam satu permasalahan dan mudah dipahami</p> <p>C Jika penyajian pembahasan soal dalam media kuis interaktif nahwu fokus dalam satu permasalahan dan cukup mudah dipahami</p> <p>K Jika penyajian pembahasan soal dalam media kuis interaktif nahwu fokus dalam satu permasalahan dan kurang mudah dipahami</p> <p>SK Jika penyajian soal dalam media kuis interaktif nahwu fokus dalam satu permasalahan dan tidak mudah dipahami</p>
18.	Kejelasan deskripsi petunjuk penggunaan media kuis interaktif nahwu	<p>SB Jika petunjuk penggunaan media kuis interaktif nahwu mudah diikuti, mudah dipahami dan lengkap</p> <p>B Jika petunjuk penggunaan media kuis interaktif nahwu mudah diikuti, mudah dipahami namun tidak lengkap</p> <p>C Jika petunjuk penggunaan media kuis interaktif nahwu tidak mudah diikuti tetapi lengkap</p> <p>K Jika petunjuk penggunaan media kuis interaktif nahwu tidak mudah dipahami dan tidak lengkap</p> <p>SK Jika petunjuk penggunaan media kuis interaktif nahwu sulit diikuti, sulit dipahami dan tidak</p>

			lengkap
19.	Tata letak	SB	Jika letak navigasi media kuis interaktif nahwu sangat konsisten dan sangat mudah dihapalkan
		B	Jika letak navigasi media kuis interaktif nahwu konsisten dan mudah dihapalkan
		C	Jika letak navigasi media kuis interaktif nahwu cukup konsisten dan cukup mudah dihapalkan
		K	Jika letak navigasi media kuis interaktif nahwu kurang konsisten dan kurang mudah dihapalkan
		SK	Jika letak navigasi media kuis interaktif nahwu tidak konsisten dan tidak mudah dihapalkan
20.	Tata warna	SB	Jika tampilan warna tulisan media kuis interaktif nahwu sangat menarik dan memberikan penekanan terhadap konsep yang dijelaskan
		B	Jika tampilan warna tulisan media kuis interaktif nahwu menarik dan memberikan penekanan terhadap konsep yang dijelaskan
		C	Jika tampilan warna tulisan media kuis interaktif nahwu cukup menarik dan memberikan penekanan terhadap konsep yang dijelaskan
		K	Jika tampilan warna tulisan media kuis interaktif nahwu cukup menarik tetapi tidak memberikan penekanan terhadap konsep yang dijelaskan
		SK	Jika tampilan warna tulisan media kuis interaktif nahwu tidak menarik dan tidak memberikan penekanan terhadap konsep yang dijelaskan
21.	Tampilan huruf	SB	Jika tampilan huruf media kuis interaktif nahwu sangat jelas untuk dibaca dan kontras dengan warna <i>background</i>
		B	Jika tampilan huruf media kuis interaktif nahwu jelas dibaca dan kontras dengan warna <i>background</i>
		C	Jika tampilan huruf media kuis interaktif nahwu kurang jelas dibaca dan hampir senada dengan warna <i>background</i>
		K	Jika tampilan huruf media kuis interaktif nahwu sulit dibaca dan senada dengan warna <i>background</i>
		SK	Jika tampilan huruf media kuis interaktif nahwu tidak bisa dibaca dan senada dengan warna <i>background</i>
22.	Tampilan gambar	SB	Jika tampilan gambar media kuis interaktif nahwu sangat menarik dan sangat sesuai dengan konsep yang disajikan
		B	Jika tampilan gambar media kuis interaktif nahwu menarik dan sesuai dengan konsep yang



		disajikan	
	C	Jika tampilan gambar media kuis interaktif nahwu cukup menarik dan cukup sesuai dengan konsep yang disajikan	
	K	Jika tampilan gambar media kuis interaktif nahwu kurang menarik dan kurang sesuai dengan konsep yang disajikan	
	SK	Jika tampilan gambar media kuis interaktif nahwu tidak menarik dan tidak sesuai dengan konsep yang disajikan	
23.	SB	Jika tampilan animasi media kuis interaktif nahwu sangat menarik dan sangat sesuai dengan konsep yang disajikan	Tampilan animasi
	B	Jika tampilan animasi media kuis interaktif nahwu menarik dan sesuai dengan konsep yang disajikan	
	C	Jika tampilan animasi media kuis interaktif nahwu cukup menarik dan cukup sesuai dengan konsep yang disajikan	
	K	Jika tampilan animasi media kuis interaktif nahwu kurang menarik dan kurang sesuai dengan konsep yang disajikan	
	SK	Jika tampilan animasi media kuis interaktif nahwu tidak menarik dan tidak sesuai dengan konsep yang disajikan	
24.	SB	Jika > 36 soal dalam media kuis interaktif nahwu mampu merespon jawaban peserta didik	
	B	Jika 27 - 36 soal dalam media kuis interaktif nahwu mampu merespon jawaban peserta didik	
	C	Jika 18 - 26 soal dalam media kuis interaktif nahwu mampu merespon jawaban peserta didik	
	K	Jika 9 - 17 soal dalam media kuis interaktif nahwu mampu merespon jawaban peserta didik	
	SK	Jika ≤ 8 soal dalam media kuis interaktif nahwu mampu merespon jawaban peserta didik	
25.	SB	Jika media kuis interaktif nahwu mudah digunakan dan sangat sederhana dalam pengoperasiannya	Kemudahan pengoperasian
	B	Jika media kuis interaktif nahwu mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	
	C	Jika media kuis interaktif nahwu tidak mudah digunakan namun sederhana dalam pengoperasiannya	
	K	Jika media kuis interaktif nahwu tidak mudah digunakan dan kurang sederhana dalam pengoperasiannya	

			pengoperasiannya
	SK		Jika media kuis interaktif nahwu tidak mudah digunakan dan sulit dioperasikan
26.	SB	Kepraktisan dalam penggunaan untuk belajar mandiri	Jika media kuis interaktif nahwu tidak membutuhkan bahan ajar lain dan sangat mudah digunakan untuk belajar mandiri peserta didik
	B		Jika media kuis interaktif nahwu tidak membutuhkan bahan ajar lain dan mudah digunakan untuk belajar mandiri peserta didik
	C		Jika media kuis interaktif nahwu membutuhkan bahan ajar lain namun mudah digunakan untuk belajar mandiri peserta didik
	K		Jika media kuis interaktif nahwu membutuhkan bahan ajar lain namun sulit digunakan untuk belajar mandiri peserta didik
	SK		Jika media kuis interaktif nahwu membutuhkan bahan ajar lain dan tidak dapat digunakan untuk belajar mandiri peserta didik
27.	SB	Fleksibilitas	Jika media kuis interaktif nahwu sangat mudah digunakan untuk belajar mandiri maupun pembelajaran di kelas kapanpun
	B		Jika media kuis interaktif nahwu mudah digunakan untuk belajar mandiri maupun pembelajaran di kelas kapanpun
	C		Jika media kuis interaktif nahwu mudah digunakan untuk belajar mandiri kapanpun tetapi tidak untuk pembelajaran di kelas
	K		Jika media kuis interaktif nahwu tidak mudah digunakan untuk belajar mandiri namun mudah untuk pembelajaran di kelas kapanpun
	SK		Jika media kuis interaktif nahwu tidak mudah digunakan untuk belajar mandiri maupun pembelajaran di kelas kapanpun

## Lampiran VI

### INSTRUMEN RESPON DAN MASUKAN PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN KUIS INTERAKTIF NAHWU BERBASIS *MACROMEDIA FLASH 8* SEBAGAI SUMBER BELAJAR MANDIRI DI MADRASAH TSANA WIYAH IBNUL QOYYIM PUTRA KELAS VIII

Nama :

Sekolah :

Petunjuk Pengisian:

1. Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk menilai kesesuaian kualitas media
2. Bila anda memilih Tidak dimohon untuk memberikan masukan atau saran pada kolom yang telah tersedia.

NO	INDIKATOR	PENILAIAN		SARAN
		Ya	Tidak	
1.	Materi yang ada dalam media sesuai dengan materi yang diajarkan guru di kelas			
2.	Penjabaran materi sudah jelas			
3.	Pengembangan bentuk soal menarik			
4.	Soal yang dibuat sesuai dengan materi			
5.	Penggunaan bahasa mudah dipahami			
6.	Membantu proses belajar mandiri			
7.	Meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari nahwu			
8.	Mendorong peserta didik untuk semakin menyukai nahwu			
9.	Media yang dibuat menarik			
10.	Huruf dalam layar jelas untuk dibaca			
11.	Gambar yang disajikan menarik			
12.	Animasi yang ditampilkan menarik			
13.	Media pembelajaran nahwu berbasis komputer yang telah dibuat sangat interaktif			
14.	Mudah dioperasikan			

15.	Praktis untuk belajar mandiri				
16.	Dapat digunakan kapan saja sesuai keinginan				

## Lampiran VII

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

NIP :

Instansi :

Alamat Instansi :

Bidang Keahlian :

Menyatakan bahwa saya telah memberi saran dan kritik pada “Instrumen Penilaian Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Nahwu Berbasis *Macromedia Flash 8* Sebagai Sumber Belajar Mandiri Di Madrasah Tsanawiyah Ibnul Qoyyim Putra Kelas VIII” yang disusun oleh:

Nama : Siti Aniqotunnisa

NIM : 09420148

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya, saran dan masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Yogyakarta,.....

Validator

(.....)

NIP.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MUHAJIR  
NIP : -  
Instansi : Jur. PBA FTK UIN Sunan Kalidjaja  
Alamat Instansi :  
Bidang Keahlian :

Menyatakan bahwa saya telah memberi saran dan kritik pada "Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Nahwu Berbasis *Macromedia Flash 8.0* Sebagai Sumber Belajar Mandiri Di Madrasah Tsanawiyah Ibnu Qoyyim Putra Kelas VIII" yang disusun oleh:

Nama : Siti Aniqotunnisa  
NIM : 09420148  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya, saran dan kritik yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Yogyakarta, 3 Desember 2012

Ahli Materi



(Muhajir, S.Pd.I, M. Si)

NIP.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SIGIT PURNAMA, M.Pd.

NIP : 19800131 200801 1005

Instansi : PBA - FTK UIN SUKA

Alamat Instansi :

Bidang Keahlian : TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Menyatakan bahwa saya telah memberi saran dan kritik pada "Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Nahwu Berbasis *Macromedia Flash 8.0* Sebagai Sumber Belajar Mandiri Di Madrasah Tsanawiyah Ibnul Qoyyim Putra Kelas VIII" yang disusun oleh:

Nama : Siti Aniqotunnisa

NIM : 09420148

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya, saran dan kritik yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Yogyakarta, 3 Desember 2012

Ahli Media



(Sigit Purnama, M.Pd.)

NIP. 19800131 200801 1005 .



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tutut Her Rahmawati  
NIM : 09420146  
Prodi : Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa saya telah memberi saran dan kritik pada “Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Nahwu Berbasis *Macromedia Flash 8* Sebagai Sumber Belajar Mandiri Di Madrasah Tsanawiyah Ibnul Qoyyim Putra Kelas VIII” yang disusun oleh:

Nama : Siti Aniqotunnisa  
NIM : 09420148  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya, saran dan kritik yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Yogyakarta, 14 Februari 2013

*Peer Reviewer*



(Tutut Her Rahmawati)

NIM. 09420146

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jamil Suprihatiningrum, S.Pd, Si.

NIP : 9840205 201101 2 008

Instansi : Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Kalijaga

Alamat Instansi : Jl. Masda Adisucipto, Yogyakarta

Bidang Keahlian : Pendidikan Kimia/ Sains

Menyatakan bahwa saya telah memberi saran dan kritik pada “Instrumen Penilaian Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Nahwu Berbasis *Macromedia Flash 8.0* Sebagai Sumber Belajar Mandiri Di Madrasah Tsanawiyah Ibnu Qoyyim Putra Kelas VIII” yang disusun oleh:

Nama : Siti Aniqotunnisa

NIM : 09420148


Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya, saran dan masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Yogyakarta, 28 Februari 2013

Validator



(Jamil Suprihatiningrum, M.Pd, Si.)

NIP.19840205 201101 2 008



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hendriana Wijaya

NIP :

Instansi : MTs. Ibnul Qoyyim Putra

Alamat Instansi : Jl. Wonosari KM 10,5 Tegalyoso, Bantul

Bidang Keahlian : Nahwu

Menyatakan bahwa saya telah memberi saran dan kritik pada “Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Nahwu Berbasis *Macromedia Flash 8.0* Sebagai Sumber Belajar Mandiri Di Madrasah Tsanawiyah Ibnul Qoyyim Putra Kelas VIII” yang disusun oleh:

Nama : Siti Aniqotunnisa

NIM : 09420148

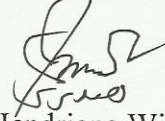
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya, saran dan kritik yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Yogyakarta, 10 Maret 2013

*Reviewer*



(Hendriana Wijaya)

NIP.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agus Salim, S. Pd. Si

NIP :

Instansi : MTs. Ibnul Qoyyim Putra

Alamat Instansi : Jl. Wonosari KM 10,5 Tegalyoso, Bantul

Bidang Keahlian : Nahwu

Menyatakan bahwa saya telah memberi saran dan kritik pada “Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Nahwu Berbasis *Macromedia Flash 8.0* Sebagai Sumber Belajar Mandiri Di Madrasah Tsanawiyah Ibnul Qoyyim Putra Kelas VIII” yang disusun oleh:

Nama : Siti Aniqotunnisa

NIM : 09420148

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya, saran dan kritik yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Yogyakarta, 10 Maret 2013

*Reviewer*



(Agus Salim, S.Pd. Si.)

NIP.



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Saifudin

NIP :

Instansi : MTs. Ibnu Qoyyim Putra

Alamat Instansi : Jl. Wonosari KM 10,5 Tegalyoso, Piyungan, Bantul

Bidang Keahlian : Nahwu

Menyatakan bahwa saya telah memberi saran dan kritik pada “Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Nahwu Berbasis *Macromedia Flash 8.0* Sebagai Sumber Belajar Mandiri Di Madrasah Tsanawiyah Ibnu Qoyyim Putra Kelas VIII” yang disusun oleh:

Nama : Siti Aniqotunnisa

NIM : 09420148

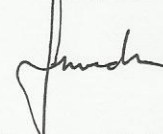
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Harapan saya, saran dan kritik yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Yogyakarta, 10 Maret 2013

*Reviewer*



(Muhamad Saifudin)

NIP.

Lampiran IX

**Lampiran VIII**

**Hasil Penilaian Kualitas Media Kuis Interaktif Nahwu Berdasarkan Perolehan Skor**

Tabel 8.1

Hasil Penilaian Kualitas Media Kuis Interaktif Nahwu

Aspek	Indikator	Penilai			$\Sigma$ Skor	$\Sigma$ Skor Per Aspek	Rata-Rata
		1	2	3			
A	1	5	5	4	14	41	13,66 (SB)
	2	4	5	5	14		
	3	5	5	3	13		
B	4	5	5	3	13	53	17,66 (SB)
	5	5	5	3	13		
	6	4	5	3	12		
	7	5	5	5	15		
C	8	5	4	5	14	40	13,33 (SB)
	9	4	5	3	12		
	10	5	5	4	14		
D	11	5	5	5	15	114	38 (SB)
	12	4	5	5	14		
	13	5	5	4	14		
	14	5	4	4	14		
	15	5	5	4	14		
	16	5	5	5	15		
	17	5	4	5	14		
	18	5	5	5	15		
E	19	5	5	5	15	83	27,66 (SB)
	20	4	5	5	14		
	21	4	5	4	14		
	22	5	5	3	13		
	23	4	5	5	14		
	24	5	5	4	14		
F	25	5	5	4	14	40	13,33 (SB)
	26	3	5	5	13		
	27	4	5	4	14		
Jumlah		125	132	114	371	371	123,64 (SB)

## Lampiran IX

### Analisis Data Hasil Penilaian Kualitas Media Kuis Interaktif Nahwu Berdasarkan Perolehan Skor Rata-Rata

#### A. Kriteria Kualitas Media Kuis Interaktif Nahwu

Data penilaian yang sudah diubah menjadi nilai kuantitatif dan dirata-rata seperti terlihat pada "Tabel hasil penilaian kualitas media kuis interaktif nahwu", diubah menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria kategori penilaian ideal dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 9.1

Konversi Skor Aktual Menjadi Nilai Skala 5

No.	Rentang Skor ( <i>i</i> )	Kategori
1.	$\bar{X}_i + 1,80 SB_i < X$	Sangat Baik
2.	$\bar{X}_i + 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	Baik
3.	$\bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60 SB_i$	Cukup
4.	$\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60 SB_i$	Kurang
5.	$X \leq \bar{X}_i - 1,80 SB_i$	Sangat Kurang

K e t e r a n g a n :

$\bar{X}$  = skor rata-rata

$X_i$  =  $\frac{1}{2}$  x (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$SB_i$  =  $\frac{1}{6}$  x (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

Skor maksimal ideal =  $\Sigma$  butir kriteria x skor tertinggi

Skor minimal ideal =  $\Sigma$  butir kriteria x skor terendah

## 1. Perhitungan Kualitas Media Kuis Interaktif Nahwu Seluruh Aspek

- a. Jumlah Kriteria : 27
- b. Skor Max Ideal :  $27 \times 5 = 135$
- c. Skor Min Ideal :  $27 \times 1 = 27$
- d.  $\bar{X}_i = \frac{1}{2} \times (\text{Skor Max} + \text{Skor Min})$
- $$= \frac{1}{2} \times (135 + 27) = 81$$
- e.  $SB_i = \frac{1}{6} \times (\text{Skor Max} - \text{Skor Min})$
- $$= \frac{1}{6} \times (135 - 27) = 18$$

Tabel 9.2

Kriteria Kategori Penilaian Ideal Media Kuis Interaktif Nahwu

No.	Rentang Skor ( <i>i</i> )	Kategori
1.	$113,40 < X$	Sangat Baik
2.	$91,80 < X \leq 113,40$	Baik
3.	$70,20 < X \leq 91,80$	Cukup
4.	$48,60 < X \leq 70,20$	Kurang
5.	$X \leq 48,60$	Sangat Kurang

## 2. Perhitungan Kualitas Media Kuis Interaktif Nahwu untuk Tiap Aspek

- a. Perhitungan Kualitas Media Kuis Interaktif Nahwu Aspek A  
(Kebenaran)
- 1) Jumlah kriteria : 3
- 2) Skor maksimal ideal :  $3 \times 5 = 15$



3) Skor minimal ideal :  $3 \times 1 = 3$

4)  $X_i = \frac{1}{2} \times (15 + 3) = \frac{1}{2} \times 18 = 9$

5)  $SB_i = \frac{1}{6} \times (15-3) = \frac{1}{6} \times 12 = 2$

Tabel 9.3

Kriteria Kategori Penilaian Ideal Media Kuis Interaktif Nahwu Seluruh Aspek A  
(Kebenaran)

No.	Rentang Skor ( <i>i</i> )	Kategori
1.	$12,60 < X$	Sangat Baik
2.	$10,20 < X \leq 12,60$	Baik
3.	$7,80 < X \leq 10,20$	Cukup
4.	$5,40 < X \leq 7,80$	Kurang
5.	$X \leq 5,40$	Sangat Kurang

b. Perhitungan Kualitas Media Kuis Interaktif Nahwu Aspek B (Keluasan dan Kedalaman)

a) Jumlah kriteria : 4

b) Skor maksimal ideal :  $4 \times 5 = 20$

c) Skor minimal ideal :  $4 \times 1 = 4$

d)  $X_i = \frac{1}{2} \times (20 + 4) = \frac{1}{2} \times 24 = 12$

e)  $SB_i = \frac{1}{6} \times (20-4) = \frac{1}{6} \times 16 = 2,66$

Tabel 9.4

Kriteria Kategori Penilaian Ideal Media Kuis Interaktif Nahwu Seluruh Aspek B  
(Keluasan dan Kedalaman )

No.	Rentang Skor ( <i>i</i> )	Kategori
1.	$16,78 < X$	Sangat Baik
2.	$13,59 < X \leq 16,78$	Baik
3.	$10,41 < X \leq 13,59$	Cukup
4.	$7,22 < X \leq 10,41$	Kurang
5.	$X \leq 7,22$	Sangat Kurang

1. Perhitungan Kualitas Media Kuis Interaktif Nahwu Aspek C

(Kebahasaan yang Digunakan)

- a) Jumlah kriteria : 3
- b) Skor maksimal ideal :  $3 \times 5 = 15$
- c) Skor minimal ideal :  $3 \times 1 = 3$
- d)  $X_i = \frac{1}{2} \times (15 + 3) = \frac{1}{2} \times 18 = 9$
- e)  $SB_i = \frac{1}{6} \times (15-3) = \frac{1}{6} \times 12 = 2$

Tabel 9.5

Kriteria Kategori Penilaian Ideal Media Kuis Interaktif Nahwu Seluruh Aspek C  
(Kebahasaan yang Digunakan)

No.	Rentang Skor ( <i>i</i> )	Kategori
1.	$12,60 < X$	Sangat Baik
2.	$10,20 < X \leq 12,60$	Baik
3.	$7,80 < X \leq 10,20$	Cukup
4.	$5,40 < X \leq 7,80$	Kurang

5.	$X \leq 5,40$	Sangat Kurang
----	---------------	---------------

2. Perhitungan Kualitas Media Kuis Interaktif Nahwu Aspek D

(Keterlaksanaan)

- a) Jumlah kriteria : 8
- b) Skor maksimal ideal :  $8 \times 5 = 40$
- c) Skor minimal ideal :  $8 \times 1 = 8$
- d)  $X_i = \frac{1}{2} \times (40 + 8) = \frac{1}{2} \times 48 = 24$
- e)  $SB_i = \frac{1}{6} \times (40-8) = \frac{1}{6} \times 32 = 5,33$

Tabel 9.6

Kriteria Kategori Penilaian Ideal Media Kuis Interaktif Nahwu Seluruh Aspek D

(Keterlaksanaan)

No.	Rentang Skor ( <i>i</i> )	Kategori
1.	$33,59 < X$	Sangat Baik
2.	$27,19 < X \leq 33,59$	Baik
3.	$20,81 < X \leq 27,19$	Cukup
4.	$14,41 < X \leq 20,81$	Kurang
5.	$X \leq 14,41$	Sangat Kurang

3. Perhitungan Kualitas Media Kuis Interaktif Nahwu Aspek E (Tampilan)

- a) Jumlah kriteria : 6
- b) Skor maksimal ideal :  $6 \times 5 = 30$
- c) Skor minimal ideal :  $6 \times 1 = 6$
- d)  $X_i = \frac{1}{2} \times (30 + 6) = \frac{1}{2} \times 36 = 18$
- e)  $SB_i = \frac{1}{6} \times (30-6) = \frac{1}{6} \times 24 = 4$

Tabel 9.7

Kriteria Kategori Penilaian Ideal Media Kuis Interaktif Nahwu Seluruh E  
(Tampilan)

No.	Rentang Skor ( <i>i</i> )	Kategori
1.	$25,20 < X$	Sangat Baik
2.	$20,40 < X \leq 25,20$	Baik
3.	$15,60 < X \leq 20,40$	Cukup
4.	$10,80 < X \leq 15,60$	Kurang
5.	$X \leq 10,80$	Sangat Kurang

4. Perhitungan Kualitas Media Kuis Interaktif Nahwu Aspek F (Kemudahan Penggunaan)

- a) Jumlah kriteria : 3
- b) Skor maksimal ideal :  $3 \times 5 = 15$
- c) Skor minimal ideal :  $3 \times 1 = 3$
- d)  $X_i = \frac{1}{2} \times (15 + 3) = \frac{1}{2} \times 18 = 9$
- e)  $SB_i = \frac{1}{6} \times (15-3) = \frac{1}{6} \times 12 = 2$

Tabel 9.8

Kriteria Kategori Penilaian Ideal Media Kuis Interaktif Nahwu Seluruh Aspek F  
(Kemudahan Penggunaan)

No.	Rentang Skor ( <i>i</i> )	Kategori
1.	$12,60 < X$	Sangat Baik
2.	$10,20 < X \leq 12,60$	Baik
3.	$7,80 < X \leq 10,20$	Cukup
4.	$5,40 < X \leq 7,80$	Kurang

5.	$X \leq 5,40$	Sangat Kurang
----	---------------	---------------

## B. Perhitungan Persentase Keidealan Media Kuis Interaktif Nahwu

$$\% \text{ keidealan keseluruhan} = \frac{(\text{skor rata-rata media kuis interaktif nahwu})}{(\text{Skor maksimal ideal media kuis interaktif nahwu})} \times 100\%$$

$$\% \text{ keidealan tiap aspek} = \frac{(\text{skor rata-rata media kuis interaktif nahwu})}{(\text{Skor maksimal ideal media kuis interaktif nahwu})} \times 100\%$$

1. Persentase Keidealan Media Kuis Interaktif Nahwu :  $\frac{123,64}{135} \times 100\% = 91,58\%$

2. Persentase Keidealan Aspek A (Kebenaran) :

$$\frac{13,66}{15} \times 100\% = 91,06\%$$

3. Persentase Keidealan Aspek B (Keluasan dan Kedalaman) :

$$\frac{17,66}{20} \times 100\% = 88,30\%$$

4. Persentase Keidealan Aspek C (Kebahasaan yang Digunakan) :

$$\frac{13,33}{15} \times 100\% = 88,86\%$$

5. Persentase Keidealan Aspek D (Keterlaksanaan) :

$$\frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

6. Persentase Keidealan Aspek E (Tampilan) :

$$\frac{27,66}{30} \times 100\% = 92,20\%$$

7. Persentase Keidealan Aspek F (Kemudahan Penggunaan) :

$$\frac{13,33}{15} \times 100\% = 88,86\%$$

Tabel 9.9

## Kualitas Media Kuis Interaktif Nahwu

No.	Aspek Penilaian	Kriteria	Skor Rata-Rata	Kualitas
1	Kebenaran	1 s.d 3	13,66	Sangat Baik
2	Keluasan dan Kedalaman	4 s.d 7	17,66	Sangat Baik
3	Kebahasaan yang Digunakan	8 s.d 10	13,33	Sangat Baik
4	Keterlaksanaan	11 s.d 18	38	Sangat Baik
5	Tampilan	19 s.d 24	27,66	Sangat Baik
6	Kemudahan Penggunaan	25 s.d 27	13,33	Sangat Baik
Jumlah			<b>123,64</b>	Sangat Baik

Tabel 9.10

Persentase Keidealan Tiap Aspek Penilaian Media Kuis Interaktif Nahwu

Aspek Penilaian	Skor Rata-Rata	Skor Maksimal Ideal	Persentase Keidealan (%)
A	13,66	15	91,06%
B	17,66	20	88,30%
C	13,33	15	88,86%
D	38	40	95%
E	27,66	30	92,20%
F	13,33	15	88,86%
Jumlah	<b>123,64</b>	<b>135</b>	<b>90,71%</b>

## Lampiran X

### Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Kualitas Media Kuis Interaktif Nahwu Berdasarkan Perolehan Skor

Aspek Penilaian	Indikator	Penilai															Σ Skor	Σ Skor Per Aspek	Rata-Rata							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				16	17	18	19	20	21	22
A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	44	2
	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22		
B	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	44	2
	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22		
C	5	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	21	0,95
D	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	87	3,95
	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22		
	8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21		
E	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	88	4
	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22		
	11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22		
	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22		
F	13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	63	2,86
	14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22		
	15	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22		
	16	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19		
Total Skor		14	15	15	15	15	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	347	347	15,76



## Lampiran XI

### Analisis Data Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Media Kuis Interaktif Nahwu Berdasarkan Perolehan Skor Rata-Rata

#### A. Perhitungan Persentase Keidealan Media Kuis Interaktif Nahwu

$$\% \text{ keidealan keseluruhan} = \frac{(\text{skor rata-rata media kuis interaktif nahwu})}{(\text{Skor maksimal ideal})} \times 100\%$$

$$\% \text{ keidealan tiap aspek} = \frac{(\text{skor rata-rata media kuis interaktif nahwu})}{(\text{Skor maksimal ideal})} \times 100\%$$

1. Persentase keidealan media kuis interaktif nahwu:  $\frac{15,76}{16} \times 100\% = 98,18 \%$

2. Persentase keidealan aspek A (kebenaran) :

$$\frac{2}{2} \times 100\% = 100 \%$$

3. Persentase keidealan aspek B (keluasan dan kedalaman) :

$$\frac{2}{2} \times 100\% = 100 \%$$

4. Persentase keidealan aspek C (kebahasaan yang digunakan) :

$$\frac{0,95}{1} \times 100\% = 95 \%$$

5. Persentase keidealan aspek D (keterlaksanaan) :

$$\frac{3,9}{4} \times 100\% = 98,75 \%$$

6. Persentase keidealan aspek E (tampilan) :

$$\frac{4}{4} \times 100\% = 100 \%$$

7. Persentase keidealan aspek F (kemudahan penggunaan) :

$$\frac{2,8}{3} \times 100\% = 95,33 \%$$

Tabel 11.1

Persentase Keidealan Tiap Aspek Penilaian Kualitas Media Kuis Interaktif Nahwu

No.	Aspek Penilaian	Kriteria	Skor Rata-rata	Skor Maksimal Ideal	Persentase Keidealan (%)
1	Kebenaran	1 s.d 2	2	2	100%
2	Keluasan dan Kedalaman	3 s.d 4	2	2	100%
3	Kebahasaan yang digunakan	5	0,95	1	95%
4	Keterlaksanaan	6 s.d 9	3,95	4	98,75%
5	Tampilan	10 s.d 13	4	4	100%
6	Kemudahan Penggunaan	14 s.d 16	2,86	3	95,33%
Jumlah			<b>15,76</b>	<b>16</b>	<b>98,18%</b>

## Lampiran XII

### إعراب الفعل المضارع

#### أ. تعريف الفعل المضارع

١. الفعل المضارع هو كل فعل يدل على حصول عمل في الزمن الحاضر

او المستقبل و لا بد ان يكون مبدوءا بحرف من احرف المضارعة وهي

الهمزة والنون والياء والتاء. مثال: اجلس (الهمزة)، تجلس (النون)،

يجلس (الياء)، تجلس (التاء)

#### ٢. Cara membuat *fi'il mudhari'*

#### *Fi'il mudhari'* + huruf *mudhara'ah*

الفعل الماضي + حرف المضارعة = الفعل المضارع

مثال : نصر + أ (الهمزة) = أنصر

#### ب. انواع اعراب الفعل المضارع

١. نصب الفعل المضارع

(أ) ينصب الفعل المضارع متى سبقه احد النواصب

(ب) حروف النصب هي :

(١) أن : تسمى بأن المصدرية لأنها تجعل ما بعدها في تأويل

مصدر. مثال: أريد أن أقرأ = أريد القراءة (أقرأ = فعل

مضارع منصوب بأن، وعلامة نصبه الفتحة).

(٢) لن : تفيد للنفي في المستقبل. مثال : أنا لن أسافر إلى

المدرسة (أسافر = فعل مضارع منصوب بلن، وعلامة نصبه

الفتحة).

(٣) إذن : تكون في جواب كلام قبلها. مثال : إذن أكرمك

(جواب لمن قال آتيك) (أكرم = فعل مضارع منصوب

بإذن، وعلامة نصبه الفتحة).

(٤) كي : تفيد للتعليل. مثال: جئت كي أتعلّم (أتعلّم = فعل

مضارع منصوب بإذن، وعلامة نصبه الفتحة).

(ت) علامة نصب الفعل المضارع هي:

(١) الفتحة : إذا كان الفعل المضارع صحيح الآخر. مثال : أنا لن

أسافر الى المدرسة. (أسافر = فعل مضارع منصوب بلن، وعلامة

نصبه الفتحة لأنه صحيح الآخر).

(٢) حذف النون : إذا كان من الأفعال الخمسة. مثال : أن تقولي

الحق خير لك، أنما أن تدهبا إلى المدرسة، هما أن يدهبا إلى

المدرسة، أنتم أن تذهبوا إلى المدرسة، الطلاب أن يذهبوا إلى

المدرسة (تقولي، تدهبا، يدهبا، تذهبوا، يذهبوا = فعل مضارع

منصوب بلن، وعلامة نصبه الفتحة لأنه أفعال خمسة).

٢. جزم الفعل المضارع

(أ) يجزم الفعل المضارع متى سبقه حرف جازم

(ب) حروف الجزم هي:

(١) لم : تجزم فعلا مضارعا واحدا و ينفى حصول الفعل

الماضى. مثال: لم يغضب الرجل من صاحبه. (يغضب =

فعل مضارع مجزوم بلم، وعلامة جزمه السكون).

(٢) لالناهيّة : تجزم فعلا مضارعا واحدا وينهى عن عمل

الفعل. مثال: لاتأكل وأنت شبعان. (تأكل = فعل

مضارع مجزوم بلا الناهية، وعلامة جزمه السكون).

(٣) إن : تجزم فعلين وتفيد أنّ حصول الفعل الأول شرط فى

حصول الفعل الثانى. مثال: إن تفتح نوافذ الحجرة يتجدد

هوائها. (تفتح = عل مضارع مجزوم بإن، وعلامة جزمه

السكون. تفتح : شرط، يتجدد : جواب من تفتح).

(ت) علامة جزم الفعل المضارع هي :

(١) السكون : إذا كان الفعل المضارع صحيح الآخر. مثال :

لا تأكل و أنت شبعان. (تأكل = فعل مضارع مجزوم بلا

الناهيّة، وعلامة جزمه السكون لأنه صحيح الآخر).

(٢) حذف النون : إذا كان من الأفعال الخمسة. مثال: لا

تتأخري عن أداء الواجب، العاملان لم يتركوا العمل، أنتما

لم تتركوا العمل، العمال لم يتركوا العمل ، أنتم لم تتركوا

العمل (تتأخري، يتركوا، تتركوا، يتركوا، تتركوا = فعل مضارع

مجزوم بلا الناهية، وعلامة جزمه السكون لأنه أفعال

خمسة).

٣. رفع الفعل المضارع

١ يرفع الفعل المضارع إذا لم تسبقه أداة من أدوات النصب او

الجزم.

٢ علامة رفع الفعل المضارع هي:

(أ) الضمة : إذا كان الفعل المضارع صحيح الآخر. مثال:

ينزل المطر. (ينزل = مضارع مرفوع، وعلامة رفعه الضمة

لأنه صحيح الآخر).

(ب) ثبوت النون : إذا كان من الأفعال الخمسة. مثال : أنتِ

تدرسين بجد، أنتما يدرسان بجد ، أنتما تدرسان بجد ،

الطلاب يدرسون بجد ، أنتم تدرسون بجد (تدرسين،

يدرسان، تدرسان، يدرسون، تدرسون = مضارع مرفوع،

وعلاوة رفعه ثبوت النون لأنه أفعال خمسة).

ج. مواضع الفعل المضارع

(١) صحيح الآخر : ما لم يكن آخره حرفا من أحرف العلة (أ، و، ي) ز

مثال: يفعل - يجلس - ينصر.

(٢) أفعال خمسة : كل مضارع إتصلت به ألف الإثنين أو واو الجماعة

أو ياء المخاطبة. مثال : تفعلوا، يفعلوا، تفعلوا، يفعلوا، تفعلوا.



## **CURRICULUM VITAE**

Nama : Siti Aniqotunnisa  
NIM : 09420148  
TTL : Brebes, 16 Nopember 1990  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat Asal : Buniwah RT/RW: 001/002 Buniwah Kec. Sirampog Kab.  
Brebes Jawa Tengah  
Nama Ayah : H. Anwar Fakhruroji  
Nama Ibu : Hj. Azizah Mujayanah

### **Riwayat Pendidikan Formal**

1. SD Buniwah 02 1997-2003
2. MTs Annidhomiyah NU Buniwah 2003-2006
3. MAN PURWOREJO 2006-2009
4. Masuk UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Jurusan Pendidikan Bahasa Arab tahun 2009

### **Riwayat Pendidikan Non Formal**

1. PP. Musyar Purworejo 2006-2009
2. PP. Wahid Hasyim Yogyakarta 2009-2013