DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BAHASA ARAB MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* PADA SDIT CAHAYA HATI BUKITTINGGI

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana (S1)
Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer

Oleh:

DARUS SAMIN
NIM : 2512.206

JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEPENDIDIKAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI

2016/1437 H

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BAHASA ARAB MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* PADA SDIT CAHAYA HATI BUKITTINGGI"** yang disusun oleh saudara **Darus Samin, BP: 2512.206,** telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk dimunaqasahkan.

Bukittinggi, 16 Agustus 2016

Dosen Pembimbing I	**Dosen Pembimbing II**
Charles, M.Pd.I	**Riri Okra, M.Kom**
NIP. 19770411 200312 1 002	**NIP. 19791017 201101 1 010**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi yang berjudul **"Desain Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Arab Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada SDIT Cahaya Hati Bukittinggi"**, yang disusun oleh **Darus Samin, NIM: 2512.206**, telah diuji dalam sidang Munaqasyah Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Bukittinggi. Pada hari Selasa, 16 Agustus 2016, dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Program Strata Satu (S1) pada Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.

Bukittinggi, 16 Agustus 2016

Tim Penguji

Ketua

Charles, M.Pd.I
NIP. 19770411 200312 1 002

Sekretaris

Loli Safitri, M.Pd
NIP. 19880528 201503 2 003

Anggota

Pendi Hasibuan, M.Ag
NIP. 19700406 200003 1 002

Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom
NIP. 19750819 200604 1 001

Charles, M.Pd.I
NIP. 19770411 200312 1 002

Biri Okra, M.Kom
NIP. 19791017 201101 1 010

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi

Dr. H. Nanu Burhanuddin, Lc., M.Ag
NIP. 19730510 200012 1 002

Informatika dan Komputer

Demikian

dipergunakan sebagaimana mestinya.

Riki Riasto adik kost saya

Dodi Alfayed

Dori Ansa Putra

Krisna Persada

Asep Putra Kandi

Rivo Perdana Wendra

Wiko Ilham Putra, selaku adik kost baru saya, kepada adik baru kost saya semangatlah dalam melaksanakan perkuliah ini.

Rahmad Hidayat

Ilham Zaky teman dekat saya

Samsiwardi

Akmal Hamdi

Yoga Pratama, sahabat teteplah semangat dalam melaksanakan kuliah ini jangan pernah menyerah dalam membuat skripsi sahabat, semonga sahabat dapat menyelesaikan skripsi kawan dengan baik.

Antoni Saputra

Rusdi

Dan terimaksih banayak kepada Bapak Kost dan Ibuk Kost yang selalu mendo'akan saya dan memberikan masukan kepada saya dalam pelaksanaan kuliah ini dengan baik sehingga saya dapat melaksanakan kuliah ini dengan baik.

Dan semonga Bapak Kost dan Ibuk Kost dalam Melaksanakan Haji Ketanah Suci deberikan kesehatan oleh Allah SWT dan diberikan keselamatan dalam melaksanakan haji ditanah suci.

Dan terimaksih kepada Allah SWT yang memberikan pengetahuan yang luas kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan dan melaksanakan perkuliah ini dengan baik.

Terimaksih Banyak kepada seluruh sahabat, orang tua, dan Karyawan/karyawati Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Sekian dan Terimaksih.

Bukittinggi, 16 Agustus 2016

By Darus Samin

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

Kedua orang tua ku tercinta

Darwin Sipahutar (Alm)

Mas Leni

Saudara dan Saudari tercinta

Ahmad Rifai

Riska Khairani

Nenek dan Kakek yang selalu mendo'akan saya

Abdul Karim (Alm)

Sitiawan (Alm)

Saudara dan Saudari dari Keluarga Laki-laki dan Perempuan Saya yang selalu mendo'a kan Saya dan memberikan masukan kepada saya dalam melaksanakan Kuliah ini dengan baik sampai selesai yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Terimakasih kepada kedua pembimbing saya yang selalu memotivasi saya dalam melaksanakan pembuatan skripsi saya ini, sehingga dapat saya selesaikan dengan baik oleh :

Bapak Charles, M.Pd.J selaku pembimbing J saya

Bapak Piri Okra, M.Kom selaku pembimbing JJ saya

Ibuk Liza Efrianti Selaku Penasehat Akademik saya

Walaupun saya sadar sekrpsi saya ini masih jauh dari kesempurnaan.

Dan terimaksi banyak saya ucapkan kepada teman-teman saya dan adik kost saya yang selalu memberikan semangat kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi saya ini.

Sahnan Bajuri (NandMo) selaku teman kost saya

Muhammad Tahir

ABSTRAK

Darus Samin, 2512.206 : "Desain Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Arab Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada SDIT Cahaya Bukittinggi". Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyak siswa di SDIT Cahaya Hati Bukittinggi, terutama pada pembelajaran Bahasa Arab, karna bahasa arab merupakan perantara atau pengatar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Pada saat sekarang ini komputer sangat berperan penting dalam meningkatkan pembelajaran yang lebih menarik dalam mengembangkan media pembelajaran, pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara peserta didik, guru dan bahan ajar. Teknologi komputer juga digunakan dalam dunia pendidikan untuk membantu kegiatan pembelajaran, bahkan komputer dapat dijadikan sebagai pilihan dalam penggunaan media pembelajaran atau yang lebih dikenal dengan pembelajaran berbasis multimedia.

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, penulis ingin medesain multimedia pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi komputer dengan megunakan *software Adobe FlashCS6* pada mata pelajaran Bahasa Arab dengan pokok bahasan mengenal dan menulis kosa kata Bahasa Arab tentang Alat-alat Transportasi dan Alat-alat Sekolah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yaitu metode yang digunakan untuk meciptakan suatu produk tertentu dan menguji tingkat keefektifan dari produk tersebut. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan perangkat komputer untuk melakukan perancangan, pengujian dan pengoptimalan produk yang telah dihasilkan.

Dan berdasarkan pengujian produk yang terdiri dari Uji Praktikalitas dan Validitas produk oleh ahli komputer dan ahli dalam bidang Bahasa Arab bahwa produk yang sudah dibuat valid, dan praktis bagi pemakaiannya.

Hasil dari penelitianini adalah: (1) Multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Arab yang menggunakan model pengembangan multimedia Luther-Sutopo yang terdiri atas enam tahap, yaitu tahap *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution.* (2) Bentuk dari multimedia ini berupa *compact disk* (CD) yang dapat dieksekusi tanpa memerlukan sistem lain untuk menjalankannya.

Key Word :Desain multimedia, PembelajaranInteraktif, *Adobe Flash CS6*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

Alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah SWT, tak ada satu punnikmatnya yang dapat didustakan. Salah satunya dengan selesainya penulisan skripsi ini, serta pendidikan penulis pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Shalawat serta salam kemuliaan tak lupa pula dimohonkanpada Allah SWT untuk disampaikan kepada junjungan umat yakni nabi besar Muhammad SAW yang telah berhasil meletakkan panji-panji keislaman dan seberkas cahaya iman, sehingga ajaran beliau telah mampu mengangkat derajat manusia dari kehinaan kepada martabat yang setinggi-tingginya.

Penulis skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak terutama keluarga ayahanda **Darwin (Alm)** dan ibunda **Mas Leni** yang senantiasa memberikan cinta kasih, mengasuh, mendidik dan memberikan motivasi kepada penulis dalam menggapai cita-cita yang insya Allah diridhai oleh Allah SWT di duniadan di akhirat kelak. Serta seluruh keluarga yang selalu meluangkan waktu untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Rektor dan Wakil Rektor, Dekan Fakultas dan Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.

2. Bapak Charles, M.Pd selaku pembimbing I, dan Bapak Riri Okra, M.Komselaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan juga perkuliahan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.
3. Bapak Riri Okra, M.Kom selaku ketua Jurusan yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.
4. IbuLiza Efrianti, S.Si, M.kom selaku Penasehat Akademik yang selalu memberikan motivasi, dorongan dan arahan kepada penulis.
5. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan/i Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan selama di perguruan tinggi ini.
6. Kepala SDIT Cahaya Hati Bukittinggi yang telah memberikan izin beserta informasi yang penulis butuhkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Sahabat-sahabat angkatan 2012 yang selalu memberikan dorongan dan bantuan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah membantu penulis selama menyelesaikan studi di Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi tanpa terkecuali yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Terakhir penulis mendo'akan mudah-mudahan seluruh bentuk bantuan yang diterima dari semua pihak, dibalas oleh Allah SWT dengan kebaikan yang berlipat ganda.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu kritik dan

saran yang bersifat membangun sangat diharapkan dari semua pihak untuk kesempurnaan skripsi ini, dan semoga bermanfaat bagi kita semua terutama bagi penulis sendiri. Amiin.

Bukittinggi, 16 Agustus 2016

Penulis

Darus Samin

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I PANDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 6

C. Batasan Masalah 7

D. Rumusan Masalah 7

E. Tujuan Penelitian 7

F. Manfaat Penelitian 8

G. Penjelasan Judul 9

BAB II LANDASAN TEORI

A.Desain Pembelajaran 11

B. Media pembelajaran 12

1. Pengertian Media Pembelajaran 12

2. Fungsi Media Pembelajaran 13

3. Klasifikasi Media Pembelajaran 15

4. Manfaat Media Pembelajaran 15

C. Bahasa Arab 19

D. Komputer Sebagai Alat Bantu Pembelajaran 20

E. Multimedia 22

1. Sejarah Multimedia 22

2. Pengertian Multimedia .....

3. Jenis Multimedia 24

4. Komponen Multimedia 24
F. Adobe Flash CS6 29
1. Pengertian Adobe CS6 29
2. Kelebihan Adobe CS6 30
G. Struktur Navigasi 32
1. Struktur Navigasi Linier 32
2. Struktur Navigasi Hirarki 33
3. Struktur Navigasi Non Linier 33
4. Struktur Navigasi Composite 34
H. *Storyboard* 35
I. *User Interface* 37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN
A. Waktu dan Tempat Penelitian 38
B. Metode Penelitian 38
C. Model Pengembangan Multimedia 42
D. Tahapan Penelitian 47
E. Uji Produk 50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
A. *Concept* (Pengonsepan) 51
B. *Design* (Perancangan) 53
1. Desain Struktur Navigasi 53
2. Desain *Storyboard* 55
3. Desain *Interface* 57
C. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan) 60
D. *Assembly* (Pembuatan) 61
1. Pembuatan Objek dan Background 61
2. Pembuatan Tombol Navigasi 63
3. Pemprograman dengan *Actionscript* 64
4. Merekam dan Mengedit Suara 64
5. Test *Movie* dan Publikasi *File* 65

6. Tampilan Hasil 66
a. Halaman *Intro*..... *66*
b. Menu 66
c. Halaman Kompotensi 68
d. Halaman Materi 68
e. Halaman Evaluasi 69
f. Halaman Profil 70
g. Halaman Materi Pertemuan I 70
h. Halaman Materi Pertemuan II..... 71
i. Halaman Kamus..... 72
j. Halaman Latihan 73
k. Halaman SK/KD 74
l. Halaman Vidio 74
m. Halaman Awal Pertemuan I 75
n. Halaman Awal Pertemuaan II..... 76
E. *Testing* 76
F. *Distribution*..... 83
BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan..... 84
B. Saran..... 85
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
2.1.	Struktur Navigasi Linier	32
2.2.	*Struktur Navigasi Hirarki*	33
2.3.	*Struktur Navigasi Non Linier*	34
2.4.	*Struktur Navigasi Composite*	35
3.1.	*Tahapan Pengembangan Multimedia*	43
3.2.	*Struktur Navigasi Utama*	44
3.3.	*Struktur Navigasi Kompetensi*	45
3.4.	*Struktur Navigasi Materi*	45
3.5.	*Struktur Navigasi Evaluasi*	46
3.6.	*Struktur Navigasi Profil*	46
3.7.	Struktur Skema Tahapan Penelitian	48
4.1.	Struktur Navigasi Utama	54
4.2.	Struktur Navigasi Kompetensi	55
4.3.	Struktur Navigasi Materi	
4.4.	Struktur Navigasi Evaluasi	
4.5.	Struktur Navigasi Profil	56
4.6.	*Background Intro*	63
4.7.	Tombol yang Terdapat di Menu Utama	64
4.8.	Tampilan Merekam dan Mengedit Suara di Adobe Primiere Pro	66
4.9.	Halaman *Intro*	67
4.10.	Halaman Menu Utama	68
4.11.	Halaman Kompetensi	69
4.12.	Halaman Materi	69
4.13.	Halaman Evaluasi	70
4.14.	Halaman Profil	71
4.15.	Halaman Materi Pertemuan I	71
4.16.	Halaman Materi Pertemuan II	72

4.17. Halaman Kamus 73
4.18. Halaman Latihan 73
4.19. Halaman SK/KD 74
4.20. Halaman Vidio 75
4.21. Halaman Awal Pertemuan I 75
4.22. Halaman Awal Pertemuan II 76

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

4.1.Storyboard Ringkas 56

4.2.Desain *Interface* 61

4.3.Identifikasi dan Rencana Pengujian 78

4.4.Pengujian Menu *Intro* 78

4.5.Pengujian Menu Utama 81

4.6.Pengujian Menu Materi 82

4.7.Pengujian Fungsionalitas 83

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran I *Storyboard*
2. Lampiran II RPP dan Silabus
3. Lampiran III Lembaran Angket (Produk)
4. Lampiran IVHasil Penilain Produk dan Kesimpulan
5. Lampiran V Surat-surat Pendukung

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu unsur pengetahuan yang sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber belajar dan media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran, meransang pikiran, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah masalah prestasi belajar.

Masalah umum yang sering dihadapi oleh peserta didik adalah masih cukup banyak yang belum dapat mencapai prestasi belajar yang memuaskan. Sebenarnya banyak faktor yang menyebabkan prestasi belajar tersebut mengalami kegagalan dalam bidang pendidikan baik faktor-faktor yang berada dalam diri siswa maupun faktor-faktor yang berada diluar diri siswa seperti tingkat pengetahuan yang rendah, kurangnya motivasi belajar, cara belajar yang kurang efektif dan efisien, tingkat disiplin diri yang rendah, media belajar atau bahan ajar yang masih kurang disediakan pihak sekolah. Perkembangan ilmu pengetahuan sangat pesat pada saat sekarang ini, salah satunya penggunaan teknologi seperti media pembelajaran.

Salah satu teknologi yang mengalami kemajuan yang signifikan adalah teknologi informasi dan komunikasi. Dengan adanya teknologi informasi akan

mempermudah dalam memperoleh informasi yang tepat dan cermat, untuk itu diperlukan suatu wujud teknologi informasi yaitu komputer. Dengan menggunakan teknologi yang lebih maju dapat memacu semangat peserta didik untuk semakin meningkatkan intensitas dalam belajar dan menghasilkan prestasi yang lebih membanggakan lagi, untuk meningkatkan dan menghasilkan prestasi yang memuaskan guru mata pelajaran bahasa arab harus membuat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media komputer yaitu pemanfaatan software presentasi berupa multimedia.

Multimedia adalah satu kesatuan dari berbagai kombinasi grafik, tulisan, suara, video, dan animasi secara bersama-sama menampilkan isi dari pembelajaran. multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan,menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indra, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi. Dengan menggunakan multimedia peserta didik dengan mudah memahami materi yang disampaikan materi pembelajaran Bahasa Arab.

Pembelajaran adalah suatuaktivitas yang secara sengaja dilakukan untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran, dan dalam pembelajaran kondisi atau situasi yang memungkinkan terjadinya proses belajar harus dirancang dan dipertimbangkan terlebih dahulu oleh perancang atau guru dalam memakai media pembelajaran sebagai alat bantu menyampaikan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, dimana media pembelajaran yang dipakai oleh guru Bahasa Arab disekolah SDIT Cahaya Hati Bukittinggi, berupa media pembelajaran media gambar yang dicetak dan media pembalajaran berupa nyayian dalam bentuk kosa kata Bahasa Arab.

Bahasa Arab itu sendiri adalah Bahasa yang teristimewa dari segala bahasa karena Bahasa Arab lah yang akan dipakai apabila akan menunaikan rukun ialam yang ke lima yaitu menunaikan ibadah haji ke Bitullah dan Mekkah.[1]Sebagaimana firman Allah SWT dalam surat Yusuf ayat 2 sebagai berikut:

Artinya: "Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa Al Quran dengan Berbahasa Arab, agar kamu memahaminya"(QS. Yusuf : 2).[2]

Dari penjelasan ayat yang dikemukakan diatas bahwa kita sebagai umat islam harus mampu mengetahui dan menguasai tentang pelajaran yang terdapat didalam isi kandungan Bahasa Arab karna tiap-tiap yang kita kerjakan didunia ini berkaitan dengan Bahasa Arab.

---

[1]Hayati,*Akurasi Pemilihan Diksi DalamAl-Qur'an*(STAIN Bukittinggi Press, Desember 2014), h.7

[2]Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Terjemahan*, (Bandung:Diponegoro, 2008), Cet 7; hal.235

Dalam Bahasa Arab media adalah Perantara atau pengantar pesan dari pengerim kepada penerima pesan. Dimana guru sangat berperan penting dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik yang dapat dimengerti dan dipahami siswa dalam proses belajar mengajar, supaya adanya interaksi antara guru yang menyampaikan pembelajaran dengan siswa yang menerima pembelajaran.

Materi Pembelajaran disekolah SDIT Cahaya Hati Bukittinggi adalah materi pembelajaran tentang pengenalan alat-alat transportasi dan peralatan sekolah, dimana dalam menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Arab tentang alat-alat transportasi dan peralatan sekolah, media pembelajaran yang dipakai berupa media gambar yang dicetak dan berupa nyayian kosa kata Bahasa Arab, dan metode yang digunakan oleh guru Bahasa Arab adalah metode tanya jawab dan demonstrasi, dalam menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Arab menggunakan metode tanya jawab dan demonstrasi dianggap kurang efektif dan efisien karna guru hanya fokus terhadap satu peserta didik saja, sehingga peserta didik yang lain tidak konsentrasi dalam menerima pembelajaran dan peserta didik yang lain hanya menerima pembelajaran dari guru Bahasa Arab sehingga tidak adanya interaksi antara guru dan peserta didik yang lain.

Pada proses pembelajaran Bahasa Arab khususnya pada pokok bahasan tentang mengenal alat-alat transportasi dan peralatan sekolah, disini penulis akan Desain Media Pembelajaran Bahasa Arab yang baru berupa media pembelajaran menggunakan alat bantu komputer dalam menyampaikan

materi pembelajaran yang akan dipakai oleh guru Bahasa Arab di SDIT Cahaya Hati Bukittinggi.

Berdasarkan wawancara dengan guru di SDIT Cahaya Hati Bukittinggi, terutama pada mata pelajaran Bahasa Arab pada pokok bahasan alat-alat transportasi dan peralatan sekolah, media pembelajaran berupa komputer belum ada dipakai oleh guru Bahasa Arab disekolah tersebut, karna media yang dipakai guru disekolah SDIT Cahaya Hati Bukittinggi, media pembelajaran gambar yang dicetak dan berupa nyanyian.

Proses pembelajaran diatas bisa dibantu dengan sebuah media pembelajaran. Dimana dengan prinsip pembelajaran pada saat sekarang setiap siswa dan dimana saja dapat belajar, sehingga hal yang dimaksud karena adanya keberadaan sebuah media dalam proses belajar mengajar.

Dengan deskripsi proses dan media pembelajaran. Hal ini dapat dituang dalam sebuah media *audio-visual*, dimana disini penulis mengambil Software *Adobe Flash CS6,* ini merupakan program aplikasi terbaru pada saat sekarang ini dan merupakan perangkat lunak pembuat animasi dan media pembelajaran untuk pendidikan. Dengan perangkat lunak *Adobe Flash CS6* ini dapat dibuat Animasi Media Pembelajaran Bahasa Arab yang berhubungan dengan materi dan dibuat pemilihan menu yang interaktif bagi siswa, sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

SDIT Cahaya Hati Bukittinggi adalah tujuan penulis Desain Media Pembelajaran Bahasa Arab menggunakan *Adobe Flash CS6*, karena penulis melihat kondisi lembaga pendidikan tersebut memang sudah menggunakan

sistem komputerisasi, tetapi guru Bahasa Arab disekolah SDIT Cahaya Hati Bukittinggi tersebut belum mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam pembelajaran, Guru Bahasa Arab disekolah tersebut baru menerapkan media pembelajaran berupa tampilan gambar yang dicetak kemudian dijelaskan kepada siswa didalam kelas dan juga guru Bahasa Arab didalam kelas juga menerapkan media pembelajaran berupa nyayian dalam Bahasa Arab yang berkaitan dengan meteri pembelajaran yang disampaikan didalam kelas, dan metode yang digunakan guru Bahasa Arab didalam kelas adalah tanya jawab dan demonstrasi.

Berdasarkan latar belakang diatas, sehingga dapat dibuat judul dari skripsi ini yaitu : ” **Desain Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Arab Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada SDIT Cahaya Hati Bukittinggi”.**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah didasarkan atas latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas. Dari latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dipakai guru didalam kelas berupa media pembelajaran gambar yang dicetak dan berupa nyayian dalam bentuk Bahasa Arab.
2. Metode yang digunakan guru bahasa arab didalam kelas adalah tanya jawab dan demonstrasi.

3. Dengan metode tanya jawab dan demonstrasi, tidak semuanya peserta didik yang diperhatikan oleh guru didalam kelas sehingga metode ini kurang efektif dan efisien bagi peserta didik.
4. Dalam pembelajaran Bahasa Arab, belum menggunakan komputer sebagai alat pendukung dalam pembuatan media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Untuk menjawab pertanyaan di atas, maka perlu dilakukan penelitian dan mendesain yang tentu tidak sedikit, oleh karena itu maka penulis melakukan pembatasan masalah dalam ruang lingkup yang sekiranya dapat dijangkau oleh penulis yaitu, "Desain Media Pembelajaran Multimedia *Interaktif* Bahasa Arab Menggunakan *Adobe Flash CS6*PadaSDIT Cahaya Hati Bukittinggi".

D. Rumusan Masalah

Merujuk pada pembatasan masalah, maka masalah yang akan diteliti adalah bagaimana rancangan"Desain Media Pembelajaran Multimedia *Interaktif* Bahasa Arab Menggunakan *Adobe Flash CS6*Pada SDIT Cahaya Hati Bukittinggi"?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untukDesain Media PembelajaranMultimedia *Interaktif*Bahasa Arab Menggunakan *Adabe Flash CS6* Pada SDIT Cahaya Hati Bukittinggi.

F. ManfaatPenelitian

Adapun mamfaat darihasilpenelitian yang penulislakukanadalah:

1. Untuk melengkapi tugas dan syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.
2. Secara umum hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan bagi peningkatan kualitas pendidikan disekolah.
3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik, guru dan sekolah.
4. Bagi peserta didik penggunaan rancangan " Desain Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Arab menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada SDIT Cahaya Hati Bukittinggi" dapat mengembangkan motivasi dan kemandirian peserta didik dalam belajar.
5. Masukan untuk pihak penyelenggara pendidikan di SDIT Cahaya Hati Bukittinggi terutama Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab tentang materi Bahasa Arab yang disampaikan didalam kelas.
6. Sebagai tambahan pengetahuan praktis bagi semua pihak, khususnya yang berkaitan dengan Desain Media Pembelajaran Multimedia *Interaktif* Bahasa Arab Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada SDIT Cahaya Hati Bukittinggi.

7. Sebagai tambahan informasi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian tentang DesainMedia Pembelajaran *Interaktif* Menggunakan Software *Adobe Flash CS6*.
8. Dan dapat membantu Guru Bahasa Arab SDIT Cahaya Hati Bukittinggi dalam menyampaikan Meteri Pembelajaran Bahasa Arab yang berkaitan dengan pengenalan Alat-Alat Transfortasi mengunakan Multimedia *Interaktif* dan Komputer Sebagai Alat bantu dalam mengembangkan media pembelajaran Bahasa Arab.

G. Penjelasan Judul

Dimana dalam membuat Desain Media Pembelajaran Multimedia *Interaktif* Bahasa Arab Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada SDIT Cahaya Hati Bukittinggi penulis harus tau dan mengkategorikan penjelasan dari judul yang dibuat dalam penelitian:

1. Desain Pembelajaran adalah Kisi-kisi dari penerapan teori belajar dan pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar seseorang.[3]
2. Pembelajaran adalah Sebuah proses komunikasi antara peserta didik, guru dan bahan ajar.[4]
3. Media adalah Suatu alat yang mempunyai fungsi untuk menyampaikan pesan.[5]

---

[3] Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Disain Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2007), h.15

[4] Rusman, (dkk), *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada,2011),h.60

[5] Rusman, (dkk),.....

4. Dalam Bahasa Arab Media adalah perantara atau pengatar pesan dari pengirim (guru) kepada penerima pesan (siswa) dalam proses belajar mengajar.[6]
5. Multimedia adalah Pememfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakaian melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.[7]
6. Multimedia *Interaktif* adalah Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.[8]

[6]Rusman, (dkk),....., h.60

[7]M. Suyanto, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, (Yogyakarta : Andi, 2005),h.21

[8]Iwan Binanto, *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*, (Yogyakarta : Andi, 2010), h.2

BAB II LANDASAN

TEORI

A. Desain Pembelajaran

Desain Pembelajaran adalah rancangan, gambaran, kerangka, wujud.[1] Desain (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material / bahan untuk program.[2] Menurut Reigeluth, desain adalah kisi-kisi dari penerapan terori belajar dan pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar seseorang.[3]Desain membangun representasi program yang baik dan direncanakan dengan baik, yang berkonsentrasi pada interrelasi dari bagian-bagian pada tingkat yang lebih tinggi, dan operasi logis yang dilibatkan pada tingkat yang lebih rendah.[4]

Menurut Gagne, dkk Desain Pembelajaran adalah membantu proses belajar seseorang, dimana proses belajar itu sendiri memiliki tahapan segera dan jangka panjang. Mereka percaya proses belajar terjadi karena adanya kondisi-kondisi belajar, internal maupun eksternal. Kondisi internal adalah kemampuan dan kesiapan diri pembelajar, sedangkan kondisi internal adalah pengaturan lingkungan yang didisain. Penyiapan kondisi inilah yang disebut oleh mereka sebagai desain pembelajaran. Untuk itu desain pembelajaran haruslah sistematis, dan menerapkan

---

[1] Peter Salim, Yenni Salim, *KKBI*, (Jakarta: Modern English Press, 2002), h.345

[2] Iwan Binanto, *Multimedia Digital-Dasar Teori dan pengembangannya*, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2010), h.260

[3] Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Disain Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2007), h. 15

[4] Roger S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak, Pendekatan Praktis*, (Yogyakarta : Andi and McGraw-Hill Book Co, 2002), h.435

konsep pendekatan sistem agar berhasil meningkatkan mutu kenerja seseorang. Dan pembelajaran itu dapat didisain dengan efektif.[5]

Dari pengertian yang ada dapat disimpulkan bahwa desin pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menghasilkan sebuah rancangan atupun hasil yang inovatif sesuai dengan keilmuan dan propesi khusus yang dijalani dan memiliki prinsip dan unsur yang sama dalam penggunaannya.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah‟, „perantara‟, atau „pengantar‟. Gerlach dan Erly mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuaan, keterampilan, atau sikap.[6]Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication*/AECT) mendefenisikan media yaitu

[5] Dewi Salma Prawiradilaga,...., h.15
[6]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2011), h.3

sebagai bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.[7]

Menurut Gagne, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu menurut Briggs media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.[8]

Jadi berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan informasi berupa materi pembelajaran kepada peserta didik, baik dalam bentuk fisik (*hardware*) maupun non fisik (*software*) yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa dalam belajar.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu:

a. Fungsi Atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b. Fungsi Efektif media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang menggambar.

---

[7] Arief S, Sadiman, (dkk), *Media Pendidikan : Pengembangan dan Pemamfaatannya*, (Jakarta : Rajawali, 2010), h.6

[8] Rusman, (dkk), *Pembelajaran Bebasis teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2011), h.64

c. Fungsi Kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengigat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.[9]

d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Dan didalam pembuatan media pembelajaran berdasarkan sistem tutor intelijen adalah pengajaran dengan bantuan komputer yang memiliki kemampuan untuk berdialog dengan siswa dan melalui dialog itu siswa dapat mengarahkan jalannya pelajaran[10]. Yaitu dengan cara :

a. Interactive vidio adalah suatu sistem penyampaian pengajaran dimana materi vidio rekaman disajikan dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat vidio dan suara, tetapi juga memberikan respons yang aktif, dan respons itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

b. Compact vidio disc adalah Sistem penyimpanan dan rekaman vidio di mana signal audio visual direkam pada disket plastik, bukan pada pita magnetik.

---

[9] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2011), h.17
[10] Azhar Arsyad,...., h.36

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran menurut Leshin, Pollock dan Reigeluth adalah sebagai berikut:[11]

a. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, *field-trip*).
b. Media berbasis cetak (buku, penuntun, bulu latihan *(workbook)*, alat bantu kerja dan lembaran lepas *(handout).*
c. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, *charts*, grafik, peta, gambar, transparansi, *slide*).
d. Media berbasis audio visual (video, film, program *slide-tape*, televisi).
e. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, *interactive video, hypertext*).

4. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media mempunyai manfaat sebagai berikut:[12]

a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, misalnya:
    1. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, atau model.

[11]Azhar Arsyad,...., h.36
[12]Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemamfaatannya*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2006) , h.16

2. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
3. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*.
4. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
5. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram,dll)

c. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media berguna untuk:
   1. Menimbulkan kegairahan belajar.
   2. Menimbulkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
   3. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

d. Dengan sifat yang unik pada siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya harus diatur sendiri[13]. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru

[13]Arief S.Sadiman, dkk,....., h.16-17

dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media, yaitu dalam kemampuannya dalam:

1. Memberikan perangsang yang sama.
2. Mempersamakan pengalaman.
3. Menimbulkan persepsi yang sama.

Sedangkan menurut Sudjana &Rivai mengemukakan mamfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu[14] :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya hingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode pelajaran akan lebih bervariasi, tidak se mata-mat komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

[14]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta : Rajawali Pers, 2011), h.24-25

Harus di pahami bagi para guru yang mengajar di SD dalam mengunakan media pembelajaran adalah mengenai tiga kemampuan sebagai berikut :[15]

1. Kemampuan fiksatif, artinya mampu menangkap, menyimpan kemudian menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Suatu objek atau kejadian dapat di gambar, dipotret, direkam, di filmkan, kemudian dapat di simpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukan, diamati seperti kejadian aslinya.
2. Kemampuan manipulatife, artinya media dapat menampilakan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah : ukurannya, kecepatannya, warnanya.
3. Kemampuan distributife, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak.

Adapun yang menjadi landasan dalam pengunaan media pembelajaran di SD adalah filosofis, edukatif, pesikologis, karakteristik seni rupa. Pertama secara filosofi penggunaan media secangih apapun tentunya tidak akan menghilangkan peran interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Kedua secara edukatif media yang dikembangkan hendaknya bisa digunakan untuk mendidik siswa sesuai kompetensi yang dikembangkan.

---

[15]Karakteristik-Media-Pembelajaran,http://juandanda.blogspot.co.id/p/kesehatan.html, (diakses 15 Juli 2016, 10.39)

Ketiga landasan pesikologis yang dimaksudkan adalah perkembangan pikir, rasa, dan emosional yang berkaitan dengan perkembangan siswa SD dari kongrit ke abstrak. Keempat karakteristik dan keragaman materi pembelajaran di setiap kelas SD memperlihatkan adanya tingkat kesukaran yang berbeda. Oleh karena itu jenis dan bentuk media yang digunakan haruslah disesuaikan materi pembelajaran.

C. Bahasa Arab

Bahasa Arab adalah Bahasa yang teristimewa dari segala bahasa karena Bahasa Arab lah yang akan dipakai apabila akan menunaikan rukun islam yang ke lima yaitu menunaikan Ibadah haji ke Baitullah di Mekkah.[16] Materi Pembelajaran Bahasa Arab yang dipelajari mengenai :

1. Peralatan Sekolah

Dimana didalam mempelajari tentang peralatan sekolah ini siswa mampu mengenal nama-nama peralatan sekolah dalam Bahasa Arab[17]. Dan siswa juga mampu mendengar, menyebutkan, membaca, serta menulis benda-benda tentang peralatan sekolah dalam Bahasa Arab. Contoh : Bahasa Arab dari Buku **(**بَلَوْكٌ),Pulpen(قَلَمٌ), Penghapus (مَمْحَةٌ), dan Tas (شَنْطَةٌ).

2. Alat Transportasi

Dimana didalam mempelajari tentang alat transportasi ini siswa juga mampu mengenal alat-alat transportasi dalam bahasa arab. Dan siswa juga mampu mendengar, menyebutkan, membaca, serta menulis nama-

[16] Hayati, *Akurasi Pemilihan Diksi Dalam Al-Qur'an*, (STAIN Bukittinggi Press, Desember 2014), h.7

[17] Hasimi, *Cinta Bahasa Arab 2*, (Indrapasta Gemilang, 2013), hal. 22-57

nama alat-alat transportasi dalam bahasa arab. Contoh : Bahasa Arab dari Bis (باص), Sepeda (دراجة), Pesawat(طائرة), Kapal Laut (سفينة), Motor (دراجة), dan Kereta Api (قطار).

D. Komputer Sebagai Alat Bantu Pembelajaran

Pemakaian komputer dalam segala bidang telah menyebabkan dunia siswa juga dikelilingi oleh beragam sarana dan media yang dibuat dengan bantuan komputer seperti hadirnya film-film animasi, *game kids*, paket-paket CD pembelajaran dan sebagainya. Disi lain supaya komputer dapat digunakan untuk mengolah data, maka harus berbentuk suatu sistem yang disebut dengan sistem komputer. Secara umum, sistem terdiri dari elemen-elemen yang saling berhubungan membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu tujuan pokok dari sistem tersebut. Tujuan pokok dari sistem komputer adalah mengolah data untuk menghasilkan informasi sehingga perlu didukung oleh elemen-elemen yang terdiri dari perangakat keras (hardware), perangkat lunak (software), dan brainware. Perangkat keras adalah peralatan komputer itu sendiri, perangkat lunak adalah program yang berisi perintah-perintah untuk melakukan proses tertentu, dan brainware adalah manusia yang terlibat di dalam mengoperasikan serta mengatur sistem komputer.[18]

Pembelajaran melalui komputer yang diterapkan pada anak didik memiliki banyak kelebihan seperti:

a. Hanya komputer yang mampu menyajikan pembelajaran secara berulang-ulang tanpa mengeluh, lelah dan menurun kualitasnya.

[18] Suharno Pawirosumarto, *Aplikasi Komputer*, (Jakarta : Mitra Wacana Media, 2009), edisi 2-hal.18

Anak didik bisa mengulangi dan memilih kegiatan yang disenangi dari software-software yang ditawarkan.

b. Komputer bisa melatih kemampuan-kemampuan motorik halus dan koordinasi antara mata dan tangan yang melibatkan emosi anak didik.

c. Bisa mengembangkan kreatifitas anak didik karena kemampuannya yang melebihi kemampuan memfasilitasi penuangan ide di atas kertas dan pensil.

d. Secara bersamaan bisa meransang otak kanan (emosional) dan otak kiri (berfikir) dengan perpaduan multimedia (suara, animasi, warna, music, video dan sebagainya).

e. Menjadikan proses belajar menjadi interktif, yang bisa disesuaikan dengan gaya belajar anak didik.

Dalam dunia komputer, multimedia berhubungan dengan perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan dengan lebih dari satu cara untuk menyampaikan informasi kepada pengguna, seperti teks dan suara. Secara teknis, multimedia dalam komputer bukan merupakan hal baru, karna multimedia dalm komputer mempunyai arti tidak hanya integrasi antara teks dan grafik sederhana saja, tetapi dilengkapi dengan suara dan animasi. Sambil mendengarkan penjelasan, dapat melihat gambar, animasi maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks.[19]

[19]Ariesto Hadi Sutopo, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, (Yogyakarta : J & J Learning, 2002), h.218

E. Multimedia

1. Sejarah Multimedia

Sistem Multimedia dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkannya *Hyperchard* oleh Apple pada tahun 1987, dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak *Audio Visual Connection* (AVC) dan *video adhapter card* bagi PS/2.

Sejak pertemuan tersebut, hampir setiap pemasok perangkat keras dan lunak melompat ke multimedia. Pada tahun 1994, diperkirakan ada lebih dari 700 produk dan system multimedia di pasaran.[20]

2. Pengertian Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa latin *multi* yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Sehingga multimedia dapat diartikan sebagai media komunikasi dan informasi dengan mengkombinasikan antara teks, gambar, grafik, video, audio dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan tertentu melalui media komputer dan peralatan elektronik lainnya (VCD, proyektor, dan video) secara terintegrasi.[21]

Menurut Vaughan, Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau

---

[20] M.Suyanto, *Multimedia Alat untuk meningkatkan Keunggulan Bersaing*, (Yogyakarta : Andi, 2005), h.19

[21] Darma, dkk, *Buku Pintar Menguasai Multimedia*, (Jakarta : Media Kita, 2009), h.1

dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif.[22]

Selanjutnya menurut Hofstetter, Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.[23]

Dalam defenisi diatas terdapat empat komponen penting multimedia yaitu:

a. Harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita.
b. Harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi.
c. Harus ada alat navigasi yang memandu kita, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung.
d. Multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri.

3. Jenis Multimedia

Ada tiga jenis multimedia, yaitu:

a. Multimedia interaktif

Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.

[22]Iwan Binanto, *Multimedia Digital, Dasar Teori+Pengembangannya*, (Yogyakarta:Andi Offset, 2010), Cet.1;h.2

[23]M. Suyanto,...., h.21

b. *Multimedia hiperaktif*

Multimedia jenis ini mempunyai struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan *(link)* yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

c. *Multimedia linear*

Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang

disajikan dari awal hingga akhir.[24]

4. Komponen Multimedia

Multimedia terdiri dari beberapa komponen, yaitu:[25]

a. *Teks*

Hampir semua orang yang biasa menggunakan komputer sudah terbiasa dengan teks. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Dalam kenyataannya, multimedia menyajikan informasi kepada *audiens* dengan cepat, karena tidak diperlukan membaca secara rinci dan teliti.

Teks dapat berupa teks cetak, teks hasil scan, *electronic text* atau *hypertext*.

b. *Grafik*

Secara umum *grafik* berarti gambar garis (*line drawing*). Manusia sangat berorientasi pada visual *(visual oriented)*, dan gambar

[24]Iwan Binanto, ….. , Cet.1;h.2

[25]Ariesto HadiSutopo, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, (Yogyakarta : J & J Learning, 2002), h.218-221

merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. *Grafik* merupakan komponen penting dalam multimedia. Dan grafik juga dapat diartikan sebagai goresan yang berupa titik-titik atau garis yang berhubungan dengan kegiatan cetak mencetak (Freddy Adiono Basuki, 2000). [26]

c. *Images*

Secara umum *image* berarti gambar raster (*halftone drawing*), seperti foto. Basis data karyawan dengan atribut seperti nama, alamat dan lainnya lebih efektif bila foto karyawan yang bersangkutan dapat ditampilkan. Demikian juga foto-foto seperti gedung dan lain-lain sangat memerlukan penyimpanan yang besar. Hal inilah yang menyebabkan aplikasi multimedia disimpan dalam media penyimpanan yang cukup besar kapasitasnya seperti CD ROM. Format atau ekstensi file image yang dapat diimport ke dalam Flash , antara lain sebagai berikut:[27]

1. Adobe Illustrator (*.ai).
2. FreeHand (*.fh, .ft).
3. Adobe Photoshop (*.psd).
4. Autocad DXF (*.dxf).
5. Windows Metafile (*.wmf).
6. Bitmap (*.bmp, *.dib).
7. Enhanced Metafile (*.emf).

[26] Pujiriyanto. *Desain Grafis Komputer,* (Yogyakarta : Andi, 2005), h.1
[27]ShortCourse, *Adobe Flash CS4,* (Yogyakarta: AndidanWahanaKomputer, 2010), h. 73-74

8. GIF Image (*.gif).
9. JPG Image (*.JPG)

d. Animasi

Animasi berasal bahasa Yunani "anima" yang berarti memberi kehidupan, sedangkan digital bisa diartikan komputer atau alat eloktronik yang canggih. Jadi, animasi digital dapat diartikan "memberikan sifat-sifat pada benda agar berkesan hidup dengan menggunakan komputer dan alat canggih lainnya". Tugas seorang animator adalah memberi "ilusi" bahwa benda yang dianimasikannya adalah benda yang hidup. Cara menghidupkan benda-benda yang semula "mati" atau tidak bergerak tersebut adalah dengan cara menggerakkannya satu persatu atau *frame by frame*.[28] Disisi lain animasi juga dapat diartikan sebagai rangkaian gambar yang disusun berurutan, atau dikenal dengan istilah *frame*. Satu *frame* terdiri dari satu gambar, jika disusun gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak.[29] Dan animasi dalam Flash dapat dilakukan dengan cara :

1. Animasi *keyframe to keyframe*

   Animasi ini akan menghasilkan file yang sangat besar. Metode ini digunakan untuk menggambarkan pengambaran *frame* demi *frame*, misalnya film kartun.

2. Animasi *Tweening*

[28] Andi Offset, *Aplikasi Animasi Digital*, (Yogyakarta : C.V Andi Offset,2006), hal.1
[29] Andi Sunyoto, *Adobe Flash+XML=Rich Multimedia Application*, (Yogyakarta : Andi Offset, 2010), h. 47

Metode ini digunakan untuk menganimasikan bentuk *instance*. Jika yang dianimasikan bukan berbentuk instan maka flash secara otomatis mengubah menjadi bentuk instan.

3. Animasi menggunakan ActionScript

Animasi ini menggunakan script untuk menganimasikan objek Flash. Jika menggunakan animasi model ini maka akan menghasilkan file yang kecil[30].

e. Suara

Suara dapat lebih memperjelas pengertian yang ditampilkan dengan cara lain. Contohnya, narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video. Suara dapat memberi lebih menjelaskan karakteristik suatau gambar, misalnya musik dan suara efek (sound effect). Jenis objek suara yang bisa digunakan yaitu format *waveform audio,MIDI Soundtrack, MP3 file* dan lain-lain.

f. Interactive Link

Sebagian dari multimedia adalah interaktif, dimana pengguna dapat menekan *mouse* atau obyek pada *screen* seperti *button* atau *teks* dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu[31].

Interactive link dengan informasi yang dihubungkannya seringkali dihubungkan secara keseluruhan sebagai *hypermedia*. Secara

[30] Andi Sunyoto,....., h.47

[31]Halim, Ciptadan Bonnie Suherman, *Membuat Sendiri Klip Animasi Multimedia,* (JakartaPT Elex Media Komputindo,2008), h.4

spesifik, dalam hal ini termasuk *hypertext (hotward), hypergraphics* dan *hypersound* menjelaskan jenis informasi yang dihubungkan.

Interactive link diperlukan bila pengguna menunjuk pada suatu *obyek* atau *button* supaya dapat mengakses program tertentu. *Interactive link* diperlukan untuk menggabungkan beberapa elemen multimedia sehingga menjadi informasi yang terpadu. Cara peng-aksesan informasi pada multimedia terdapat dua macam, yaitu *linear* dan *non linear.*

Informasi *linier* adalah informasi yang ditampilkan secara sekuensial, yaitu dari atas ke bawah atau halaman demi halaman, sedangkan pada informasi *non-linier* informasi dapat ditampilkan lansung sesuai dengan kehendak pengguna.

F. *Adobe Flash CS6*

1. Pengertian *Adobe Flash CS6*

Adobe Flash Cs6 (dahulu bernama *macromdeia flash*) adalah hasil akuisi yang dilakukan oleh *Adobe* sebagai salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Sistems*. *Adobe flash* memiliki banyak fungsi, seperti pembuatan aniamsi objek, membuat persentasi, membuat animasi iklan, membuat game atau permainan, pendukung animasi halaman *web*, hingga dapat digunakan untuk pembuatan *film* animasi.[32] Flash juga berisi bahasa skrip yang diberi nama "ActionScript". Beberapa produk sofware, system, dan *device* dapat

[32] Andi, *Shortcourse Adobe Flash Cs6*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2012), Cet ke- 1 hal .2

membuat dan menampilkan isi Flash[33]. ActionScript adalah menunjukkan koleksi set dari *action, function, event, dan event handler* yang memungkinkan dikembangkan oleh para *developer* untuk membuat Flash *movie* yang lebih komplek dan lebih interaktif[34].

Adobe Flash CS6 merupakan sebuah *software* yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs *web* yang interaktif dan dinamis. Adobe Flash CS6 menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. Adobe Flash CS6 telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik[35].

2. Kelebihan Adobe Flash CS 6

Perangkat lunak Adobe Flash yang selanjutnya disebut Flash, dulunya bernama " Macromedia Flash ", merupakan software multimedia unggulan yang dulunya dikembangkan oleh Macromedia, tetapi sekarang dikembangkan dan didistribusikan oleh adobe system. Sejak tahun 1996, Flash menjadi metode populer untuk menambahkan animasi dan interaktif website. Flash biasanya digunakan untuk membuat animasi, hiburan dan

[33] Andi Suyanto, *Adobe Flash+XML =Rich Multimedia Application*, (Yogyakarta : Andi, 2010), hal.1
[34] Andi Suyanto, ... , hal.9
[35] Andi, *Shortcourse Adobe Flash Cs6*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2012), Cet ke- 1 hal .2

berbagai komponen web, diintegrasikan dengan vidio dalam halaman web sehingga dapat menjadi aplikasi multimedia yang kaya (Rich Internet Application).[36]

Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi atau 3 dimensi yang handal dan ringan sehingga Flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan yang lainnya,

Dengan Program Adobe Flash Professional CS6 kita dapat membuat berbagai aplikasi animasi 2D mulai dari animasi kartun, animasi interaktif, game, company profile, presentasi, video clip, movie, web animasi dan aplikasi animasi lainnya sesuai kebutuhan kita. Selain itu *software* ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs *website* atau *blog* ,tombol animasi, *banner*, menu interaktif, interaktif *form* isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi *website* lainnya.

Keunggulan Macromedia Flash dibanding program lain yang sejenis antara lain:

1. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain.
2. Dapat membuat perubahan tansparansi warna dalam movie.

[36] Andi Sunyoto,...., hal.1

3. Dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain.
4. Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
5. Dapat dikonversi dan dipublikasikan (*publish*) ke dalam beberapa tipe di antaranya adalah: .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov.

G. Struktur Navigasi

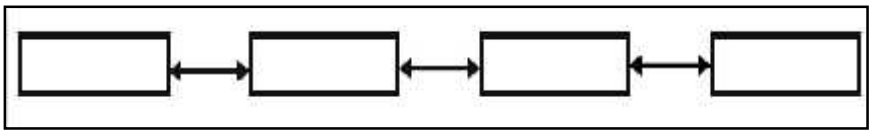
Struktur Navigasi adalah alur yang digunakan dalam aplikasi yang dibuat. Sebelum menyusun aplikasi multimedia kedalam sebuah software, harus terlebih dahulu ditentukan alur apa yang akan digunakan dalam aplikasi yang dibuat. Bentuk dasar dari struktur navigasi yang biasa digunakan dalam proses pembuatan aplikasi multimedia ada empat macam, yaitu struktur navigasi *linier*, *hirarki*, *non linier* dan composite.[37]

1. Struktur Navigasi *Linier*

Struktur navigasi *linier* merupakan struktur yang mempunyai satu rangkaian cerita berurutan. Struktur ini menampilkan satu demi satu tampilan *layer* secara berurutan menurut aturannya. Contoh penggunaan seperti presentasi, aplikasi computer base training dan aplikasi yang memerlukan informasi berurutan.

[37]MahendraAlit, *StrukturNavigasi*, http://oke.or.id/wp-content/plugins/downloads manager/upload/Struktur%20Navigasi.pdf,(diaksestanggal20 Juli 2016, 21:00), h.1

Sumber : Iwan Binanto, Multimedia Digital Dasar Teori + Pegembangannya

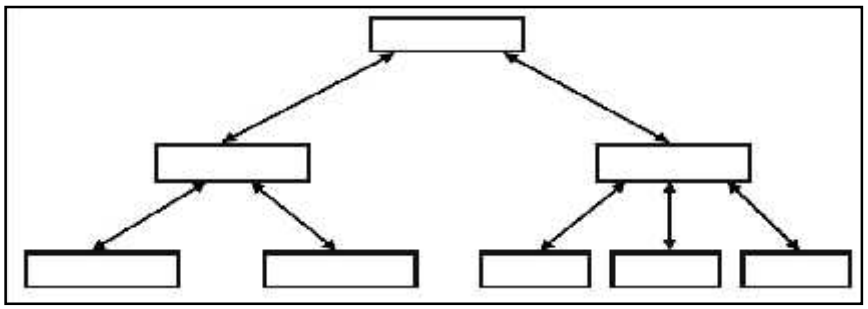


Gambar 2.1Struktur Navigasi *Linier*

2. Struktur Navigasi *Hirarki*

Struktur navigasi *hirarki* sering disebut struktur navigasi bercabang, yaitu merupakan suatu struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan data atau gambar pada *layer* dengan kriteria tertentu[38]. Tampilan pada menu utama disebut *master page* (halaman utama satu), halaman tersebut mempunyai halaman percabangan yang disebut *slave page* (halaman pendukung) dan jika dipilih akan menjadi halaman kedua, begitu seterusnya.

Sumber : Iwan Binanto, Multimedia Digital Dasar Teori + Pegembangannya



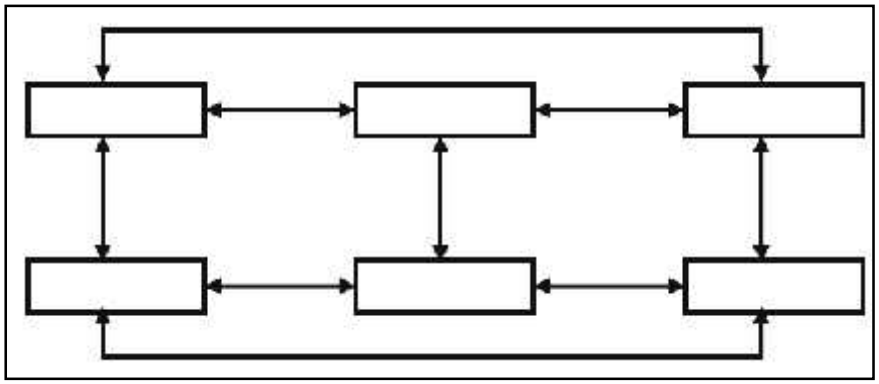
Gambar 2.2 Struktur Navigasi *Hirarki*

[38]Mahendra Alit. *Struktur Navigasi*,.....,h.2

3. Struktur Navigasi *Non Linier*

Struktur navigasi *non linier* (tidak terurut) merupakan pengembangan dari struktur navigasi *linier*, hanya saja pada struktur ini diperkenankan untuk membuat percabangan[39]. Percabangan pada struktur *non linier* berbeda dengan percabangan pada struktur *hirarki*.

Sumber : Iwan Binanto, Multimedia Digital Dasar Teori + Pegembangannya



Gambar 2.3 Struktur Navigasi *Non Linier*

Pada struktur ini kedudukan semua *page* sama, sehingga tidak dikenal adanya *master* atau *slave page*.

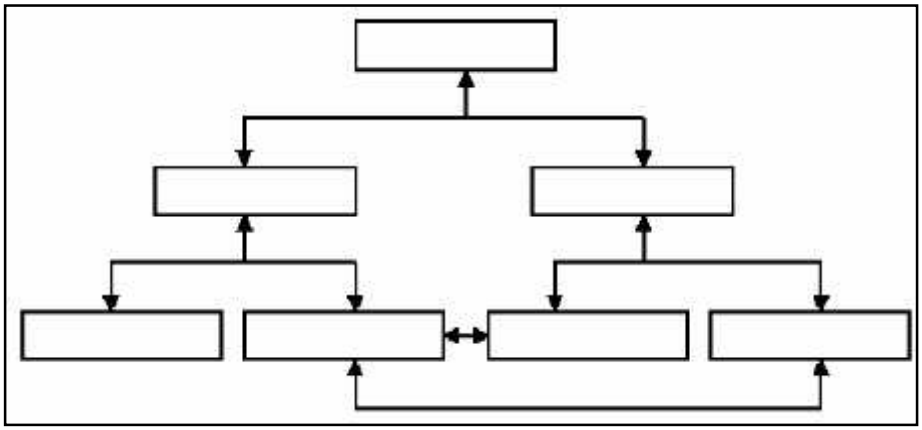
4. Struktur Navigasi Composite

Struktur navigasi campuran (*composite*) merupakan gabungan dari struktur sebelumnya dan disebut juga struktur navigasi bebas, maksudnya adalah jika suatu tampilan membutuhkan percabangan

[39]Mahendra Alit. *Struktur Navigasi,*.....,h.2

maka dibuat percabangan. Struktur ini paling banyak digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia.

Sumber : Iwan Binanto, Multimedia Digital Dasar Teori + Pegembangannya.



Gambar 2.4 Struktur Navigasi Composite

H. *Storyboard*

Storyboard adalah *discription* dari aturan cerita dan termasuk mengambil dari sudut gambar, *dubbing* dan efekspesial.[40] *Storyboard* ini dibuat oleh seseorang yang disebut juga dengan *visualizer*

Storyboard merupakan pengorganisasian grafik, contohnya adalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi awal dari suatu *file*, *animasi*, atau urutan media interaktif, termasuk interaktivitas di web. *Storyboard* biasanya digunakan untuk kegiatan[41]:

1. Film,
2. Teater,

[40]*Storyboard Animasi,http://raystoryboard.blogspot.com/2011/06/storyboard-animasi.html,* (diakses20Juli 2016, 21.05)

[41] Iwan Binanto,.....,h.255

3. Animasi,
4. *Photomatic*,
5. Buku komik,
6. Bisnis, dan
7. Media interaktif.

Proses *storyboarding* yang dikenal saat ini dulunya dikembangkan oleh *Walt Disney Studio* sekitar awal tahun 1930. Keuntungan menggunakan *storyboard* adalah pengguna mempunyai pengalaman untuk dapat mengubah jalan cerita sehingga mendapatkan efek atau ketertarikan yang lebih kuat.

Storyboard dapat dibuat dengan gambar tangan/sketsa langsung dikertas atau digambar dengan komputer, kemudian dicetak. *Storyboard* sekarang lebih banyak digunakan untuk membuat kerangkaproyek media interaktif[42]. Format apapun yang dipilih untuk *Storyboard*, informasi berikut harus dicantumkan[43]:

1. Sketsa atau gambaran layar, halaman atau *frame*.
2. Warna, penempatan dan ukuran grafik, jika perlu
3. Teks asli, jika ditampilkan pada halaman atau layar
4. Warna, ukuran dan tipe *font* jika ada teks
5. Narasi, jika ada
6. Animasi, jika ada
7. Video, jika ada

[42]Anonim, *Storyboard Animasi,....*,

[43]Nurhadi Waryanto, *Storyboard Dalam Media Pembelajaran Interaktif*, http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/Storyboard%20dalam%20Media%20Pembelajaran%20Interaktif.pdf,(diakses 20 Juli 2016, 21:10)

8. Audio, jika ada
9. Interaksi dengan *user*, jika ada

Ada beberapa prinsip penulisan storyboard yaitu: pesan visual harus kreatif (asli, luwes dan lancar), komunikatif, efisien dan efektif, sekaligus indah/ estetis.[44]

Storyboard dapat dibuat dengan 2 cara:

1. Penggambaran cerita dalam bentuk *strip* (potongan-potongan gambar) sesuai perkiraan tampilan yang diharapkan di layar (seperti komik), disertai penjelasan lengkap mengenai cerita.
2. Membuat *storyboard* dengan simbol, (ditujukan bagi yang tidak bisa menggambar). Jadi bentuk *storyboard* bisa dibuat dengan simbol-simbol yang bisa dimengerti oleh orang lain. Contoh: penggambaran manusia dibuat dengan bentuk garis dan kepala bulat, atau bentuk simbol bahwa gambar dimaksud adalah manusia. Storyboard model ini harus diberi penjelasan maksud simbol tersebut. Intinya *storyboard* tersebut bisa dimengerti oleh kita dan orang lain yang membacanya.

I. *User Interface*

User Interface (antar muka pemakai) adalah bagian program yang mengadakan interaksi dengan pengguna (*user*)[45]. Apabila pengguna memasukkan instruksi melalui alat input, seperti *keyboard*, *mouse* dan lain-lain, maka program akan melakukan evaluasi dan memberikan jawaban.

[44]Iwan Binanto, …..., Cet.1;h. 256
[45]Anonim, *Storyboard Animasi*,...,

Jadi *User Interface* merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna (*user*) dengan system.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Cahaya Hati Bukittinggi. Pemilihan tempat penelitian didasarkan atas pertimbangan sebagaimana yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah. Untuk itu perlu dilakukan sebuah penelitian agar dapat membantu guru dalam membuat perangkat pengajaran berupa Multimedia InteraktifBahasa Arab.

Pelaksanaan penelitian ini dimulai pada bulan 13Mei - 22 Juli 2016 dengan cara melakukan pengumpulan data dari guru yang bersangkutan. Selanjutnya peneliti melakukan analisis data yang telah dikumpulkan, untuk dilanjutkan ke tahap perancangan, pengkodean, testing program dan selanjutnya menghasilkan sebuah aplikasi atau media pembelajaran yang sangat membantu guru.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini secara umum merupakan penelitian yang bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi pembelajaran yaitu berupa media pembelajaran Bahasa Arab untuk siswa SDIT Cahaya Hati Bukittinggi, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau dikenal juga dengan istilah *Research and Development* (R&D).

Research and Development (R&D)merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.[1] Ada tiga tingkatan yang berbeda dimana infrastruktur nanoteknologi R&D perlu dipertimbangkan yaitu : penelitian dasar, "diarahkan" atau penelitian terapan, dan pengembangan.[2]

1. Penelitian Dasar

Diamsumsikan bahwa sebagian besar penelitian nanosains dasar akan dilakukan di universitas dan dilaboratorium nasional, karena batas waktu untuk "output" terlalu panjang untuk industri. Pendanaan untuk peneliti tunggal atau kelompok-kelompok kecil anggota fakultas, dan pusat-pusat atau lembaga yang mungkin terdapat disatu kampus atau laboratorium melibatkan beberapa universitas dan laboratorium nasional.

2. Penelitian terarah (Applied Research)

Tentang penelitian diarahkan atau diterapkan pada kawasan struktur nano yang lebih sulit untuk model invertigator tunggal; model pusat kegiatan direkomendasikan sebagai pendekatan yang lebih efektif.

---

[1] Nana SyaodihSukmadinata, *MetodePenelitianPendidikan*, (Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2009), h.164

[2] Nusa Putra, *Research & Development*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2012), h. 74-75

3. Pengembangan (Development)

Siklus pengembangan bagi banyak " nanoproducts" diharapkan akan bertahan lama saat ini untuk perusahaan besar dan model ventura agar dapat mendukung penelitian ini.

Devenisi lain tentang *Research and Development* (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang-bidang ilmu alam dan teknik. Namun metode ini juga bisa digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti psikologi, sosiologi, pendidikan, manajemendan lain-lain.[3]

Produk yang dihasilkan tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (software), seperti program computer untukpengolahan data, model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihandan lain-lain.

Penelitian ini juga dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas komputer yang digunakan untuk merancang, melakukan pengkodean,*testing* program, dan mengoptimalkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Dan Model Penelitian yang akan dilakukan berdasarkan Model Pengembangan ADDIE *(Analize-Design-Develop-Implement-Evaluate).* Dimana ADDIE ini sendiri

[3]Sugiyono, *MetodePenelitianPendidikan,* (Bandung: Alfabeta, 2009), h.407-408

muncul pada tahun 1990 yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda.[4] Tahapan Pengembangan Model Ini adalah :

1) *Analize* (Analisa)

   Tahap analisis merupakan suatu proses mendefenisikan apa yang akan dibutuhkan. Oleh peserta belajar, yaitu melakukan *needsassessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan tesk analysis (analisis tugas).

2) *Design* (desain/perancangan)

   Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (blueprint).

3) *Develop* (pengembangan)

   Pengembangan proses mewujudkan blueprint menjadi kenyataan.

4) *Implement* (implementasi/eksekusi).

   Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan di install atau di set sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.

5) *Evaluate* (evaluasi/umpan balik)

---

[4]Dewi Salma Prawidilaga, *Prinsip Disain Pembelajaran*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2007), h.21

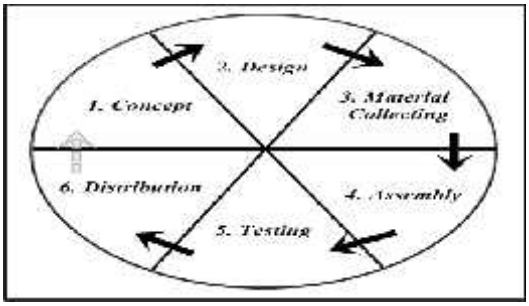
Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

C. Model Pengembangan Multimedia

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo.[5]

Menurut Luther, model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam prakteknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap concept memangharus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan.

Sutopo mengadopsi metodologi Luther dengan modifikasi, seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.1 TahapanPengembangan Multimedia

Sumber : IwanBinanto, Multimedia Digital, DasarTeori+ Pengembangannya

[5]IwanBinanto,*Multimedia Digital - DasarTeori*dan*Pengembangannya*, (Yogyakarta:Andi Offset, 2010), Cet.1;h.259-263

1. *Concept*

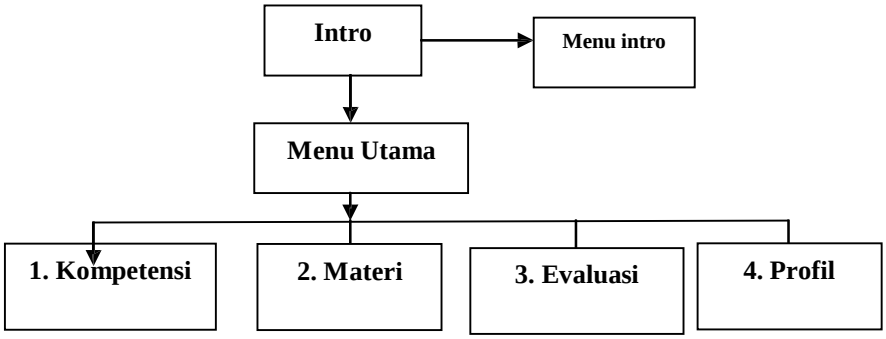
Tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan yang meliputi identifikasi audience, jenis aplikasi (presentasi, interaktifdan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan dan lain-lain). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitasorganisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir.

2. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenaiarsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly*, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Pada tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsitiap *scene*.

a. Struktur Navigasi Utama

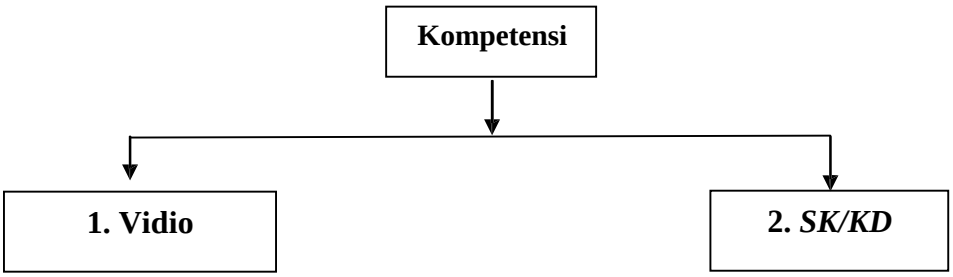
Dalam struktur navigasi utama menjelaskan lokasi dari halaman-halaman menu yang terdapat dalam multimedia dan menjadi penghubung antar tiap menu lainnya. Hal tersebut dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 3.2StrukturNavigasiUtama

b. StrukturNavigasiKompetensi

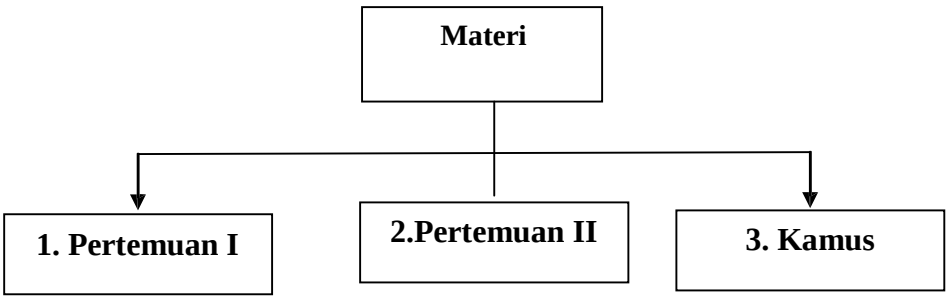
Struktur navigasi materi menjelaskan lokasi dari pembahasan dari masing-masing Kompetensi.



Gambar 3.3StrukturNavigasiKompetensi

c. StrukturNavigasi Materi

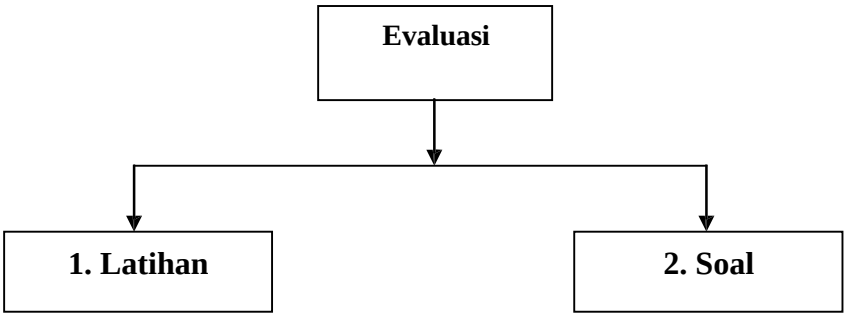
Struktur navigasi Materi menjelaskan lokasi dari pembahasan dari masing-masing Materi.



Gambar 3.4Struktur Navigasi Materi

d. Struktur Navigasi Evaluasi

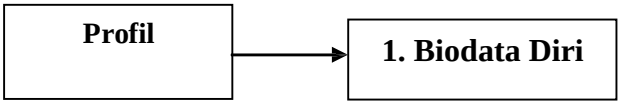
Struktur navigasi Evaluasi menjelaskan lokasi dari pembahasan dari masing-masing Latihan dan Soal.



Gambar 3.5Struktur Navigasi Evaluasi

e. StrukturNavigasiProfil

Struktur navigasi Profil menjelaskan lokasi dari pembahasan dari masing-masing Biodata Diri.



Gambar 3.6Struktur Navigasi Profil

3. *Material Collecting*

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar*clip art,*foto, animasi, video, audio dan lain-lain yang dapatdiperolehsecara gratis ataudenganpemesanankepadapihak lain sesuairancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly.*

4. *Assembly*

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design,* seperti *storyboard,* baganalir, dan/atau struktur navigasi. Tahap ini menggunakan perangkat lunak *authoring,* yaitu Adobe Flash CS 6Profesional.

5. *Testing*

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan *(assembly)* dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak.Tahap ini disebut juga tahap pengujian alpha *(alpha test)* yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

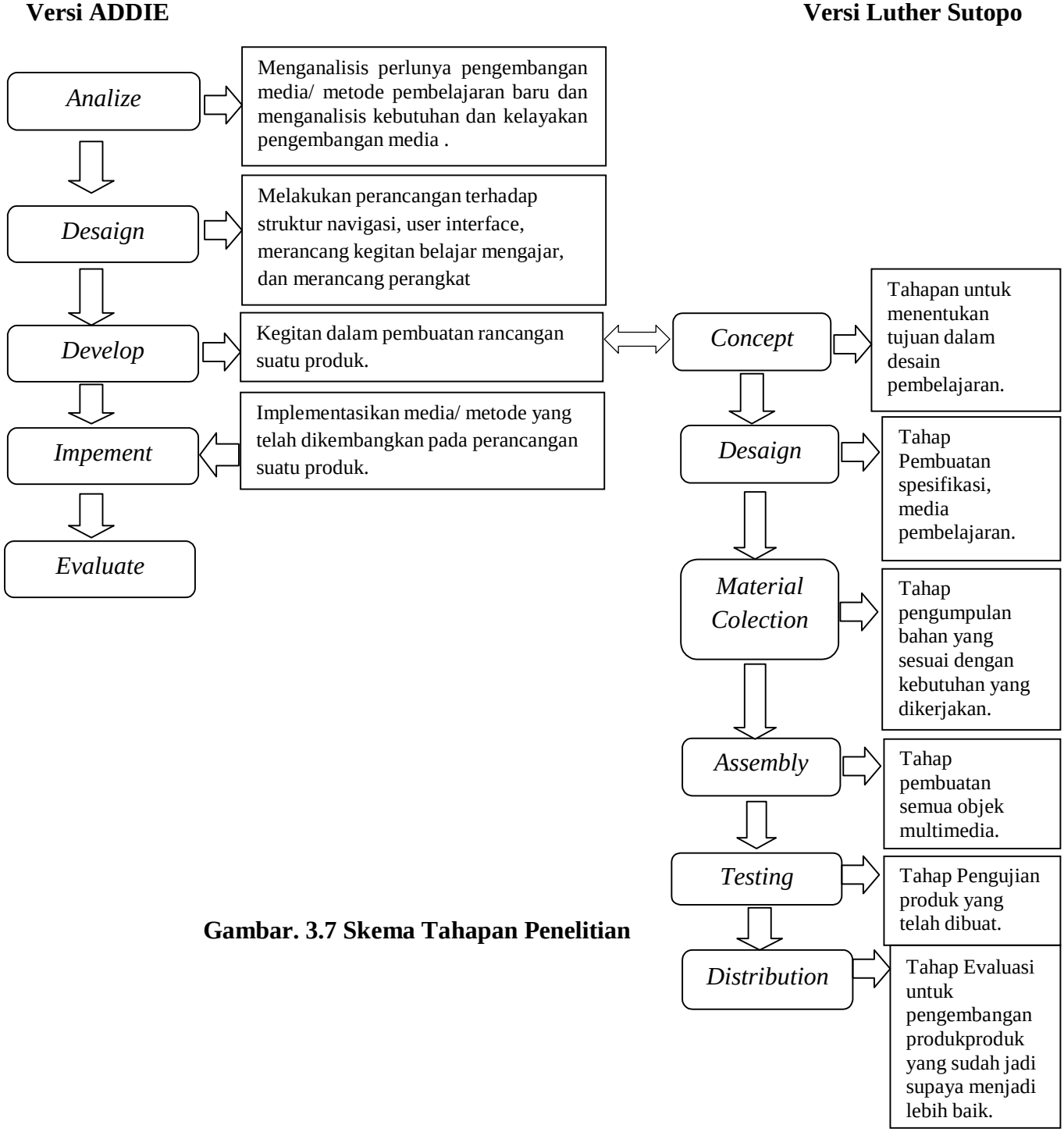
6. *Distribution*

Pada tahap ini, aplikasikan disimpan dalam media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan.

Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik.

D. TahapanPenelitian

Tahapan Penelitian penulis lakukan dengan mengkolaborasikan metode R&D versi ADDIE dan model pengembangan sistem dari Luther Sutopo :



Gambar. 3.7 Skema Tahapan Penelitian

Keterangan dari gambar di atas adalah :

1. Tahap *Consept*

   Pada tahap ini dilakukan untuk menentukan tujuan yang meliputi aplikasi desain pembelajaran, identifikasi pengguna serta bentuk program aplikasi.

2. Tahap *Design*

   Tahap desain ini bertujuan untuk membuat spesifikasi dari arsitektur program, media pembelajaran, gaya, tampilan, dan kebetulan material/bahan untuk program.

3. Tahap *Material Collecting*

   Merupakan tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan seperti *image, clip art, animasi, background*, audio, teks, dan bahan-bahan lainyang dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi sesuai dengan desain yang telah dilakukan sebelumnya.

4. Tahap *Assembly*

   Tahap *Assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi ini didasarkan pada tahap design, seperti *struktur navigasi, storyboard, dan user interface.* Pembuatan ini menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash CS6*.

5. Tahap *Testing*

   Tahap testing merupakan tahap pengujian yang dilakukan apabila sudah selesai proses pembuatan dengan cara menjalankan aplikasi/program dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak.

6. Tahap *Distribution*

   Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik.

E. UjiProduk

Uji coba produk dibuat untuk melihat Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas produk.

1. UjiValiditasProduk

Uji Validitas produk berfungsi untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji cobakan. Uji validitas produk dilakukan dengan menentukan kualitas media pembelajaran dari berbagai pakar, diantranya pakar multimedia, pakar Bahasa Arab, dan pakar teknologi informasi komputer. Uji ini dikenal dengan Validitas pakar (Expert Validity).

2. UjiPraktikalitasProduk

Uji Praktikalitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Suatu aplikasi dapat diukur kepraktisannya dengan melihat apakah guru (pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan bahwa media pembelajaran ini mudah dan dapat digunakan oleh guru dan peserta didik.

3. Uji Efektivitas Produk

Keefektifan suatu bahan ajar dapat dilihat dari efek potensial yang berupa kualitas hasil belajar, sikap, dan motivasi peserta didik. Efektivitas berkaitan dengan dampak media pembelajaran terhadap aktivitas dan hasil belajar (Penulis tidak melakukan uji efektifitas produk, karna produk yang penulis buat hanya menitik beratkan pada Desain Media Pembelajaran dan tidak sampai pada pengujian produk untuk siswa).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Concept* (pengonsepan)

Aplikasi dari desain multimedia interaktif Bahasa Arab ini didesain untuk guru Bahasa Arab supaya dapat digunakan sebagai salah satu media dalam kegiatan belajar mengajar, dan juga dapat digunakan oleh siswa Sekolah Dasar (SD) khususnya kelas II sebagai bahan pembelajaran mandiri. Adapun gagasan dari pembuatan desain multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Arab ini adalah untuk menarik minat dan perhatian siswa sehingga kegiatan pembelajaran Bahasa Arab menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Desain Multimedia Pembelajaran interaktif Bahasa Arabini hasil akhirnya adalah berupa media pembelajaran dengan format tutorial yang disimpan dalam media penyimpanan berupa*Compact Disc*(CD) interaktif yang dapat dijalankan dengan menggunakan media pada komputer dan tidak memerlukan sistem lain untuk menjalankannya, dengan bentuk CD interaktif ini, pengguna tidak hanya dapat melihat dan mendengar langsung proses belajar tersebut, tetapi juga dapat melakukan interaksi dengan sistem dalam bentuk latihan yang diberikan oleh sistem pada saat selesai melakukan proses belajar dan pengguna dapat melakukan interaksi dengan cara meng*klik button* yang telah tersedia pada sistem untuk melakukan proses belajarke tahap berikutnya.

Aplikasi ini didesain untuk tujuan pembelajaran, namun penyajiannya menggunakan unsur hiburan dan animasi.Materi pembelajaran yang disajikan hanya sebatas pokok bahasan materi pembelajaran bahasa arab yang berkenaan dengan alat-alat transportasi dan alat-alat sekolah dimana dalam tampilannya terdapat berbagai animasi dan tombol interaktif yang mana bisa meningkatkan pemahaman siswa terhadap media pembelajaran yang dibuat.

Penyajian antarmuka aplikasi menggunakan animasi, suara dan gambar-gambar yang menarik serta kombinasi warna-warna yang sejuk dan selaras sehingga dapat menarik minat siswa, tidak menguras penglihatan dan tidak membuat siswa cepat bosan. Dilengkapi dengan soal latihan untuk mengingat kembali materiyang telah dipelajari sebelumnya dan video pembelajaran tentang kosa kata bahasa arab yang berkaitan dengan alat-alat transportasi dan alat-alat sekolah supaya dapat membuat siswa lebih menangkap lagi tentang materi pembelajaran bahasa arab yang dilihat oleh siswa.

Pembuatan desainmultimedia pembelajaran interaktif Bahasa Arabini menggunakan *software* Adobe Flash CS 6 sebagai *software* utama, didukung *software* yang lain seperti Swish Max 4.0, Adobe Primer, Adobe Photoshop CS3 dan CorelDraw X4.

B. *Design* (Perancangan)

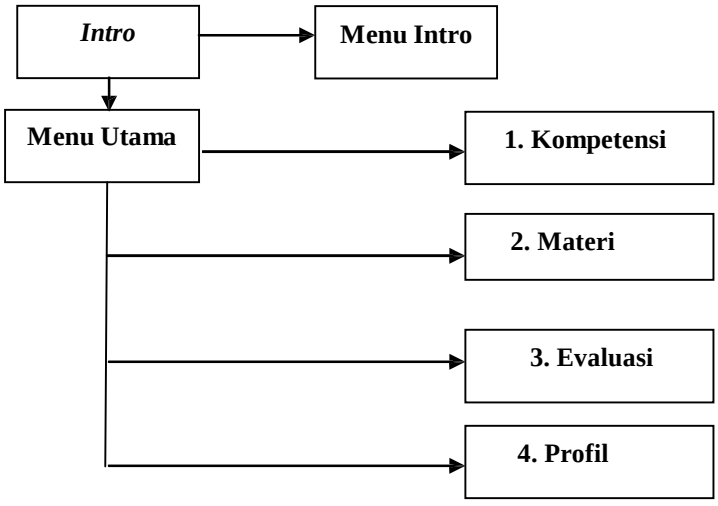
Pada tahap ini dilakukan desain struktur navigasi, *storyboard* dan *user interface*.

1. Desain Struktur Navigasi

Struktur menu pada multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Arabini menggunakan desain hirarki model, karena menu yang ada saling berhubungan sehingga memungkinkan *user* untuk berinteraksi dan lebih banyak navigasi dengan menggunakan *mouse* dalam mengeksplorasi objek pada layar.

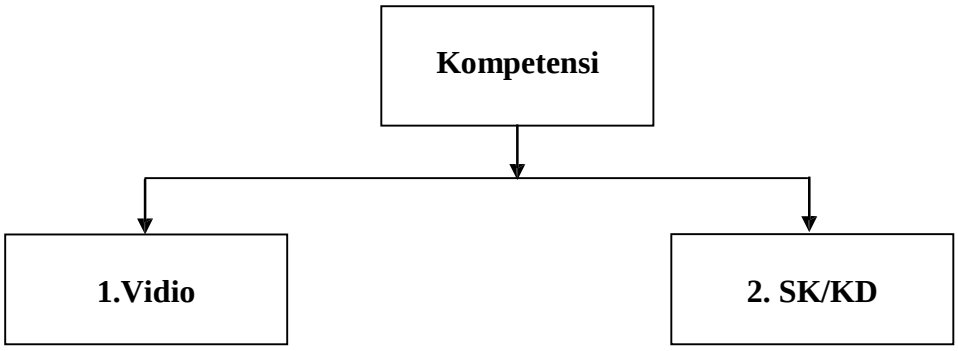
a. Struktur Navigasi Utama

Struktur navigasi utama menjelaskan lokasi halaman-halaman menu yang terdapat dalam sistem dan hubungan antar tiap menu tersebut. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



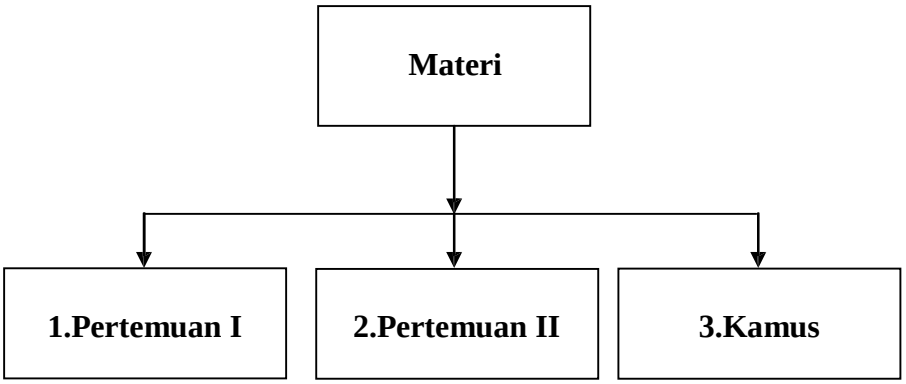
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Utama

b. Struktur Navigasi Kompetensi



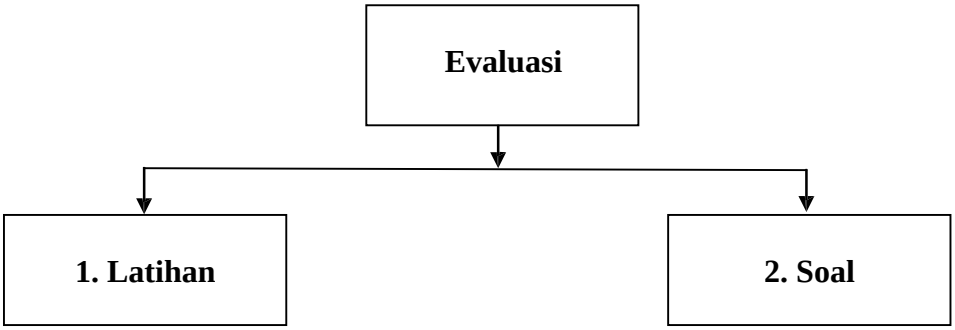
Gambar 4.2 Struktur Navigasi Kompetensi

c. Struktur Navigasi Materi



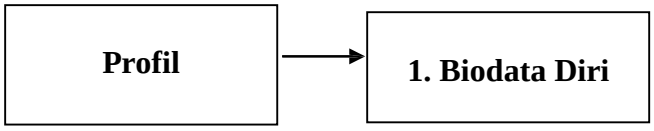
Gambar 4.3 Struktur NavigasiMateri

d. Struktur Navigasi Evaluasi



Gambar 4.4 Struktur NavigasiEvaluasi

e. Struktur Navigasi Profil



Gambar 4.5 Struktur Navigasi Profil

2. Desain *Storyboard*

Gambaran dari *scene*, bentuk visual desain, audio, durasi, keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat pada desain*storyboard*. Hasil dari *storyboard*akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan. *Storyboard* pada *scene* awal adalah halaman *intro* atau halaman pembuka, selanjutnya adalah *scene* untuk menu utama atau *scene* dari seluruh topik yang akan disampaikan pada keseluruhan *movie*. Desain *storyboard* secara ringkas untuk setiap *scene* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Scene 1	*Intro*
*Scene*2	Menu Intro
Scane 3	Menu Utama
Scene 4	Kompetensi
Scane 5	Materi
Scene 6	Evaluasi
Scene 7	Profil

Tabel 4.1*Storyboard* Ringkas

Storyboard dikembangkan untuk setiap menu yaitu:

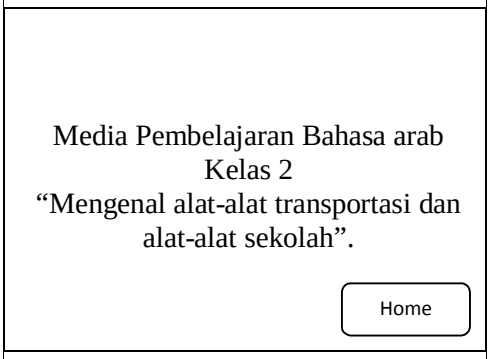
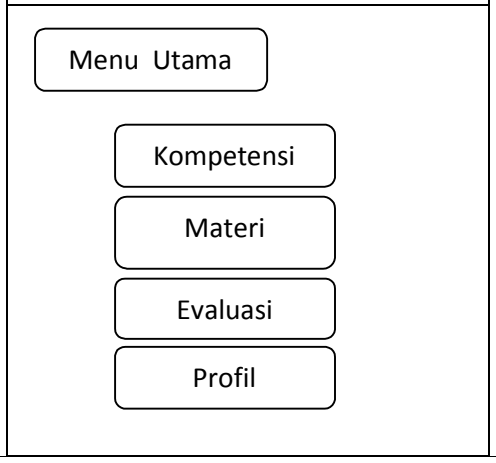
1. *Scene* 1-Intro, merupakan menu awal untuk masuk ke dalam sistem multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Arab.
2. *Scene* 2- Menu Intro, merupakan bagian dari menu awal tampilan intro dimana terdapat sub menu pilihan yaitu tombol Home. Tombol Home merupakan tampilan untuk menuju ke Menu Utama.
3. *Scene*3-Menu Utama, yang terdapat dalam multimedia pembelajaraninteraktif Bahasa Arabyang terdiri atas 4 sub menu yaitu Kompetensi, Materi, Evaluasi, dan Profil.
4. *Scene* 4-Kompetensi yang merupakan sub menu yang dimana didalam menu Kompetensi terdapat sub menu pilihan yaitu Vidio dan SK/KD.Dimana dalam tampilan menu Vidio ini menjelaskantentangvidio yang berkaitan dengan alat transportasi dan sekolah. dan sub menu SK/KD dimana didalam tombol SK/KD ini menjelaskan tentang materi pembelajaran Bahasa Arab yang berkaitan dengan alat-alat transportasi dan sekolah dan indikator pembelajaran Bahasa Arab.
5. *Scene* 5-Materi yang merupakan sub menu yang dimana didalamnya terdapat sub menu pilihan yaituPertemuan I, Pertemuan II dan Kamus.
6. *Scene 6*-Evaluasiyang merupakan sub menu dari Media Pembelajaran Bahasa Arab yang berkaitan dengan tombol

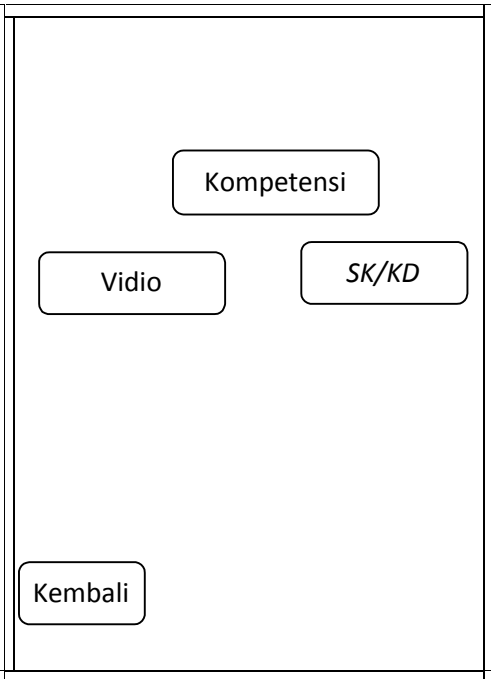
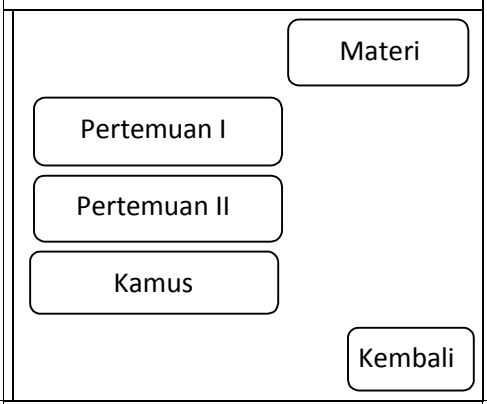
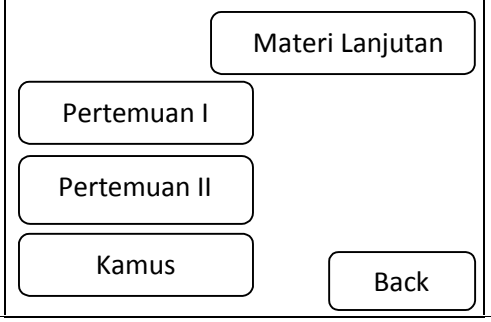
pilihan Latihan dan soal. Dimana tampilan soal yang terdapat pada sub menu evaluasi membahas tentang Latihan yang berkaitan dengan meletakkan lafas-lafas sesuai dengan tulisan bahasa arab dan tampilan gambar yang terdapat pada latihan dan tombol soal yang berkaitan dengan beberapa soal mengenai meteri pembelajaran Bahasa Arab yang sudah dibahas.

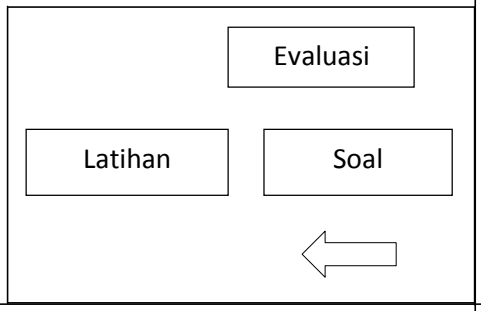
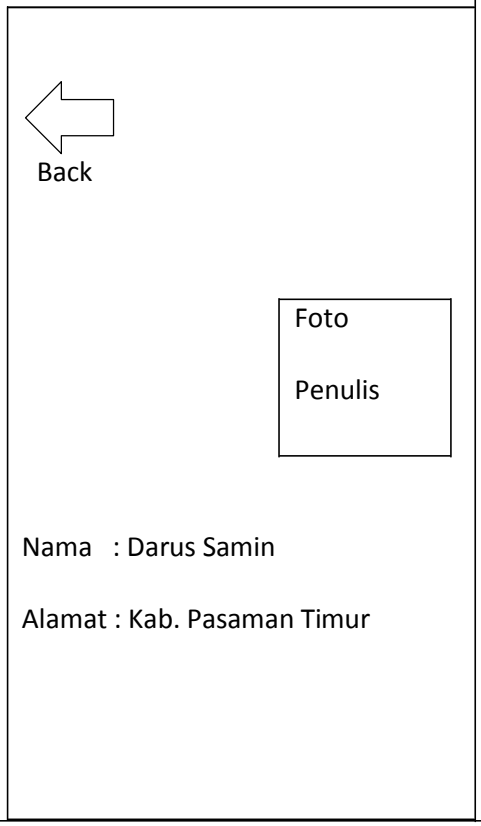
7. *Scene 7*-Profilyang merupakan sub menu yang dimana didalam terdapat pilihan yaitu Identitas akan menampilkan identitas atau biodata diri desainer (Penulis) media pembelajaran.

3. Desain *Interface*

Aplikasi multimedia ini didesain untuk siswa SD, maka desain yang dibuat banyak menggunakan unsur animasiagar siswa tertarik menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran Bahasa Arab. Unsur tersebut disempurnakan dengan menambahkan musik latar yang sesuai dengan tema multimedia, yaitu Bahasa Arab. *Background* dimodifikasi pada disetiap halaman dengan tambahan bingkai untuk mempertegas kesan menarik, hal ini dimaksudkan agar aplikasi terlihat tidak membosankan. Berikut adalah beberapa bentuk contoh desain antarmuka aplikasi ini:

Scene	*Visual*	*Image*	*Audio*
1	**2**	**3**	**4**
1		*Background* animasi, Tombol.	
1	**2**	**3**	**4**
2		*Background*, Tombol Animasi.	

3		*Background*, Tombol Animasi.	
4		*Background*, Tombol Animasi.	
1	**2**	**3**	**4**
5		*Background*, Tombol Animasi.	

6		*Background,* Tombol Animasi.	
7		*Background,* Tombol Animasi.	

Tabel 4.2Desain*Interface*

C. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan.Bahan yang dikumpulkan adalah *image* atau gambar, audio, video, foto digital,

background, movie jadi dan *image-image* pendukung lainnya.Pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara parallel dengan tahap *assembly*. Beberapa data dan informasi yang harus dikumpulkan untuk memulai pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut**:**

a. Data teks yang digunakan adalah teks tentang materi pelajaran Bahasa Arab tentang pokok bahasan mengenal dan mendengarkan kosa kata bahasa arab tentang alat-alat transportasi dan sekolahyangdiajarkan.
b. Data audio yang digunakan adalah suara penjelasan tentang materi pelajaranBahasa Arab (tentang alat-alat transportasi dan sekolah) yang diajarkan dan juga musikyang digunakan sebagai latar.
c. Data video yang digunakan adalah video pembelajaran tentang mengenal kosa kata bahasa arab mengenai alat-alat transportasi dan sekolah.
d. Data grafik atau *image* yang digunakan adalah *image background* dan *image* berekstensi *.gif* yang bisa bergerak.

D. *Assembly* (Pembuatan)

Assembly adalah tahap pembuatan seluruh objek multimedia berdasarkan desain yang telah dilakukan sebelumnya.

1. Pembuatan Objek dan *Background*

Objek pada aplikasi ini digambar secara manual dengan menggunakan**Photoshop *CS 3*** atau *tool tool* yang ada pada ***Adobe FlashCS 6***, namun ada juga yang mengambil gambar-gambar *image dan Wallpapers*. Untuk menggambar garis maupun bidang menggunakan *tool*

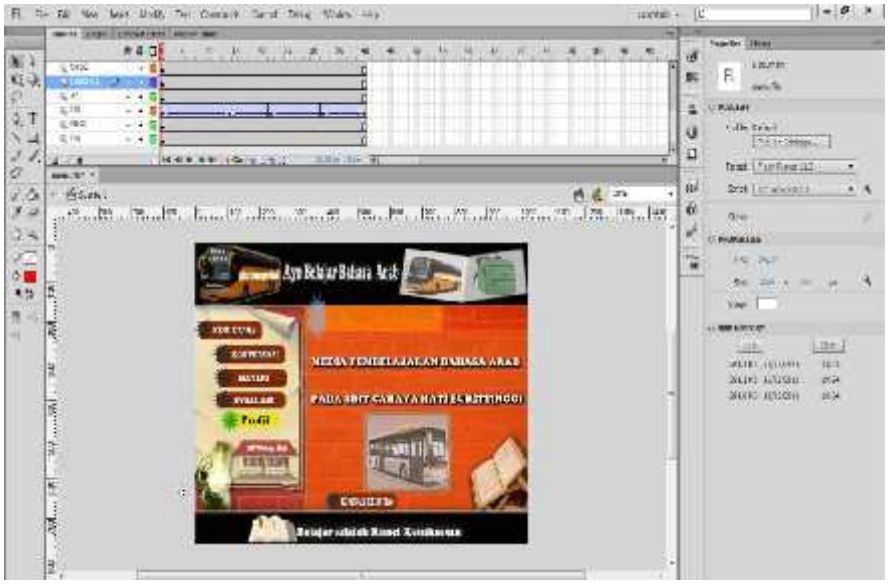
line, oval, dan *rectangle,* sedangkan untuk pewarnaannya menggunakan fasilitas *paint bucket tool*. Sedangkan untuk efek animasi objek lebih banyak menggunakan teknik animasi *Movie Clip, gradient,* merubah *alpha,Drop Shadow*, dan *motion tween.* Untuk*background* menggunakan *wallpaper* yang menggambarkan suasana di terminal, kelas, dan islami yang didesain di **Photoshop *CS 3***. Secara keseluruhan, setelah objek maupun *background* digambar maka langkah selanjutnya yaitu meng*convert* menjadi simbol dengan tipe *button*, hal ini dimaksudkan agar gambar objek maupun *backgound* tersimpan pada panel *library*. Sehingga apabila kita ingin meletakkan gambar tersebut pada area kerja, kita tinggal men*drag* gambar dari library ke area kerja tersebut. Contohnya adalah gambar *background*menu *intro*yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.6 *Background Intro*

2. Pembuatan Tombol Navigasi

Tombol pada aplikasi ini dibuat dengan cara meng*convert graphic* atau *movie clip* yang telah digambar menjadi simbol dengan tipe *button*dan dikontrol dengan menggunakan *actionscript*. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambarberikut ini:



Gambar 4.7 Tombol yang terdapat di Menu Utama

3. Pemograman dengan *Actionscript*

Actionscript digunakan untuk menjalankan aksi pada frame maupun pada suatu tombol. Berikut ini beberapa *actionscript* yang digunakan dalam aplikasi multimedia ini :

a. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan mencocokkan gambar.swf

```
on (release) {
    loadMovieNum("menu.swf",0);
}
```

b. *Script* yang digunakan masing-masing tombol yang terdapat pada menu utama.

```
UntukEvaluasi :
on (release) {
    loadMovieNum("menu3.swf",0);
}
Untuk Materi :
on (release) {
    loadMovieNum("menu materi.swf",0);
}
Untuk Kompetensi :
on (release) {
    loadMovieNum("materi.swf",0);
}
Untuk Profil :
on (release) {
    loadMovieNum("tombol.swf",0);
}
```

c. *Script* yang digunakan untuk membuat windows *fullscreen*

```
fscommand("fullscreen",true);
```

4. Merekam dan Mengedit Suara

Pada aplikasi multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Arab untuk kelas II ini, nanti akan ada suara yang berkaitan dengan alat

transportasi dan sekolah yang Download diInternet karna pengucapan kosa kata Bahasa Arab ini harus sesuai dan jelas didengar oleh siswa makanya penulis mendowload sebuah vidio yang berkenaan dengan pengenalan alat-alat transportasi dan sekolah dalam Bentuk Bahasa Arab . Untuk mendapatkan suara tersebut, penulismengedit suara dari Vidio yang sudah didonwload tersebut menggunakan Adobe Premiere Pro merupakan software terbaru yang bisa mengedit suara kafasitas memori Adobe Premiere Pro ini adalah 64 Bit. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.8 Tampilan Merekam dan Mengedit Suara diAdobe Premiere Pro.

5. Test *Movie* dan Publikasi *File*

Setelah semua tahap pembuatan aplikasi multimedia ini selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan *test movie* dengan tujuan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik atau tidak (terjadi

error). Apabila masih terdapat kesalahan atau *error* maka harus dilakukan perbaikan hingga aplikasi berjalan dengan baik. *Test movie* ini akan menghasilkan *file* dengan ekstensi *.swf.* Tahap selanjutnya yaitu mempublikasi *file* utama menjadi *.exe* dengan tujuan agar aplikasi multimedia dapat berjalan pada komputer tanpa harus meng*install Flash Player* terlebih dahulu.

6. Tampilan Hasil dari Media

a. Halaman *Intro*



Gambar 4.9 Halaman *Intro*

b. MenuUtama

Pada halaman Menu Utama ini, terdapat 4 submenu yaitu menu Evaluasi, Materi, Kompetensi, dan Profil. Terdapat beberapa animasi sehingga pada halaman ini terlihat menarik. Halaman tersebut seperti gambardibawah ini :



Gambar 4.10 Halaman Menu Utama

c. Halaman Kompetensi

Pada halaman Kompetensiini, terdapat beberepa tombol pilihan yang berkaitan dengan latihan yang berkenaan dengan meletakkan lafas-lafas bahasa arab yang diletakkan pada gambar yang sesui degan lafas, dan tombol SK/KD yang berkaitan dengan materi pembelajaran Bahasa Arab. Halaman tersebut seperti gambar dibawah ini :



Gambar 4.11 Halaman Kompetensi

d. Halaman Materi

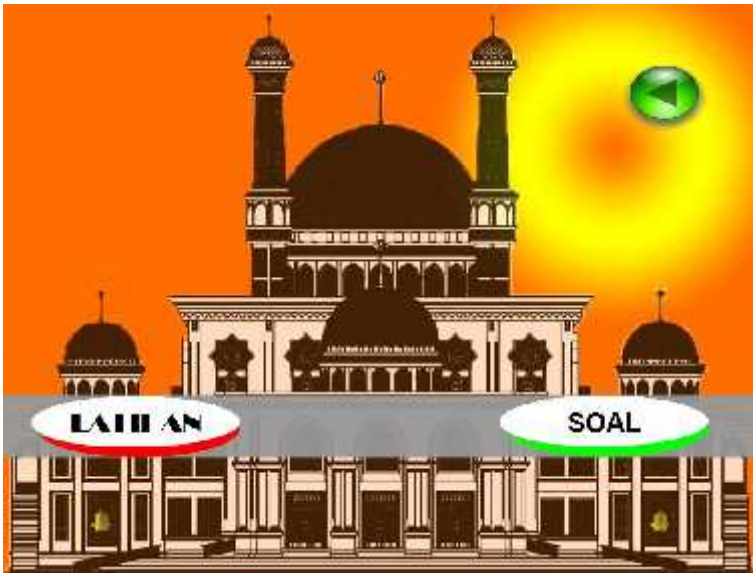
Pada halaman Materiini, terdapat 3*submenu*yaitu Pertemuan I, Pertemuan II dan Kamus . Halaman tersebut seperti gambardibawah ini :



Gambar 4.12 HalamanMateri

e. Halaman Evaluasi

Pada halaman Evaluasi ini, terdapat beberepa tombol pilihan yang berkaitan dengan Vidio yang berkenaan dengan pembehasan tentang materi pembelajaran Bahasa Arab.Halaman tersebut seperti gambardibawah ini:



Gambar 4.13 HalamanEvaluasi

f. Halaman Profil

Pada halaman Profilini, berisi tentang isentitas Penulis dan perancang Media pembelajaran Bahasa Arab. Halaman tersebut seperti gambardibawah ini:



Gambar 4.14HalamanProfil

g. Halaman Meteri Pertemuan I

Pada halaman Materiini, berisi tentang gambar-gambar yang berkaitan dengan alat-alat transportasi dan sekolah dan dalam tiap gambar yang di klik akan ada efek suara yang didengar. Halaman tersebut seperti gambardibawah ini:



Gambar 4.15HalamanMateri

Pertemuan I.

h. Halaman Materi Pertemuan II

Pada halaman Pertemuan IIini, berisi tentang pengenalan Bahasa Arab tentang alat-alat transportasi. Halaman tersebut seperti gambardibawah ini :



Gambar 4.15HalamanMateri

Pertemuan II.

i. Halaman Kamus

Pada halaman Kamusini, berisi tentangMufrodat Bahasa Arab. Halaman tersebut seperti gambardibawah ini:



Gambar 4.17HalamanKamus

j. Halaman Latihan

Pada halaman latihanini, berisi tentang meletakkan lafas-lafas Bahasa Arab kepada Gambar yang sesuai tentang lafas bahasa arab yang berkenaan dengan alat transportasi. Halaman tersebut seperti gambardibawah ini:



Gambar 4.18 HalamanLatihan

k. Halaman *SK/KD*

Pada halaman *SK/KD*ini, berisi tentang materi yang berkaitan dengan alat-alat transportasi dan sekolah. Halaman tersebut seperti gambardibawah ini:



Gambar 4.19 Halaman*SK/KD*

l. Halaman Tampilan Vidio

Pada halaman Vidioini, menjelaskan tentangVidio yang berkaitan dengan alat-alat transportasi dan sekolah. Halaman tersebut seperti gambardibawah ini:



Gambar 4.20 Halaman Vidio

m. Halaman Awal Materi Pertemuan I

Pada Halaman ini menjelaskan mengenai tampilan awal sebelum menuju halaman materi pertemuan I. Halaman tersebut seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.21 Halaman Awal Materi Pertemuan I

n. Halaman Awal Pertemuan II

Pada Halaman ini menjelaskan mengenai tampilan awal sebelum menuju halaman materi pertemuan II. Halaman tersebut seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.22 Halaman Awal Materi Pertemuan II

E. *Testing* (Pengujian Aplikasi)

Testing adalah tahap pengujian program jadi. Apabila ada kesalahan program, maka akandilakukan perbaikan, dan jika sudah berjalan dengan baik, proses akan masuk ke tahap selanjutnya yaitu *distribution.*Tahap testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan.Pada tahap pengujian, aplikasi diuji dengan Metode *Blackbox.*

1. Pengujian dengan menggunakan metode *Blackbox*

   Pengujian dengan menggunakan metode *Blackbox* adalah pengujian yang dilakukan untuk antarmuka perangkat lunak, pengujian ini

dilakukan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi bekerja dengan baik dalam artian masukan diterima dengan benar dan keluaran yang dihasilkan benar-benar tepat, pengintegrasian eksternal data dapat berjalan dengan baik. Berikut adalah tabel identifikasi dan rencana pengujian:

No	**Kelas Uji**	**Butir Uji**	**Tingkat Pengujian**	**Jenis Pengujian**
1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Pengujian Menu *Intro*	Masuk Menu Utama	Pengujian unit	*Blackbox*
2	Pengujian Menu Utama	MenuEvaluasi	Pengujian unit	*Blackbox*
		Menu Materi		
		Menu Kompetensi		
		Menu Profil		
3	Pengujian Menu Evaluasi	Masuk menu Evaluasi	Pengujian unit	*Blackbox*
		Masuk menu Vidio		
		Masuk menu Soal		
1	**2**	**3**	**4**	**5**
		Masuk Materi Pertemuan I		
		Masuk Menu		

4	Pengujian menu Materi	Materi Pertemuan II	Pengujian unit	*Blackbox*
		Masuk Menu Kamus		

5	Pengujian menu Kompetensi	Masuk menu Kompetensi	Pengujian Unit	*Blackbox*
		Masuk menu Latihan		
		Masuk menu *SK/KD*		
6	Pengujian Menu Profil	Masuk menu Profil	Pengujian Unit	*Blackbox*

Tabel 4.3 Identifikasi dan Rencana Pengujian

a. Pengujian Menu Intro adalah sebagai berikut:

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Klik Tombol *Skip Intro*	Menampilkan menu intro	Menu utama tampil	Diterima
Klik Tombol Mulai	Menampilkan menu utama	Menu utama tampil	Diterima

Tabel 4.4 Pengujian Menu *Intro*

b. Pengujian Menu Utama adalah sebagai berikut:

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Klik tombolEvaluasi	Menampilkan halaman Evaluasi	Evaluasi tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Klik tombolMateri	Menampilkan halaman Materi	Materi tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Klik tombolKompetensi	Menampilkan halaman Kompetensi	Kompetensi tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Klik tombolProfil	Menampilkanhala	Profil tampil	Diterima

	man Profil		

Tabel 4.5 Pengujian Menu Utama

c. Pengujian menu Materi adalah sebagai berikut:

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Klik tombolMateri Pertemuan I	Menampilkan materi Pertemuan I	Materi Pertemuan I tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Klik tombolMateri Pertemuan II	Menampilkan materi Pertemuan II	Materi Pertemuan II tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Klik tombolKamus	Menampilkan Kamus	Materi Kamus tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji Coba Program			

Data	Yang diharapkan	Hasil Uji Coba	Kesimpulan
Klik tombol Vidio	Menampilkan Vidio	Materi Vidio tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Klik tombolSoal	Menampilkan Soal	Materi Soal tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Klik tombolLatihan	Menampilkan Latihan	Materi Latihan tampil	Diterima
Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Klik tombol*SK/ KD*	Menampilkan *SK/KD*	Materi *SK/KD*	Diterima

Tabel 4.6Pengujian Menu Materi

d. Hasil pengujian fungsionalitas

No	Pengujian	*Error*	Validitas
1	Tombol	-	Valid
2	*Action Script*	-	Valid
3	Animasi	-	Valid

Tabel 4.7Pengujian Fungsionalitas

2. Kesimpulan Pengujian

Setelah dilakukan beberapa pengujian, *output* yang dihasilkan dariaplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab untuk siswa kelas II SDini sesuai dengan desain.

F. *Distribution*

Dalam proses ini aplikasi yang sudah jadi di*burning* ke CD (*Compact Disc*) dengan menggunakan perangkat *Nero StartSmart Essentials*dan dikemas sehingga produk menjadi siap pakai.Dalam Aplikasi ini terdapat beberapa *file* pendukung yaitu:

1. *File.exe,* yaitu *file* yang menjalankan program atau program *player*.
2. *File.swf,* yaitu *flash movie* sebagai kelengkapan.

Untuk menjalankan aplikasi ini dibutuhkan spesifikasi *hardware* dan *software* sebagai berikut:

a. *Hardware*

Untuk menjalankan aplikasi multimedia ini dibutuhkan*Personal Computer* (PC) dengan spesifikasisebagai berikut :

1. Processor : Intel (R) Pentium (R) CPU P6200 @ 2.13 GHz 2.13 GHz atau diatasnya.
2. Motherboard : Pilih Mainboard yang kompetibel dengan prosesor yangdigunakan
3. VGA : Kartu Grafik 64 bit memori 128 MB (minimal)
4. Memory : 1 GB (disarankan)
5. Hardisk : S*pace* 1.3GB
6. Monitor : Resolusi minimal 800x600
7. Optical : CD/DVD RW
8. *Speaker* : Standard
9. *Mouse* : Standard
10. *Keyboard* : Standard

b. *Software*

Aplikasi multimedia ini tidak memiliki batasan *software* minimal yang harus ter*install* pada komputer untuk menjalankannya, aplikasi ini bersifat *autorun*, jadi tidak butuh perangkat Adobe Flash CS 6 untuk menjalankannya. Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi *WindowsXP, Vista,7, dan 8*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Dengan adanya *software Adobe Flash CS 6* sebagai *software* utama dan didukung oleh *software* lainnya maka dapat didesain sebuah multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Arab untuk siswa kelas II SD dengan konsep *Animation,*adapun multimedia pembelajaran ini terdiri atas Menu *intro,* Menu utama, Evaluasi, Materi, Materi Pertemuan I, Materi Pertemuan II, *Kamus*, Kompetensi, Latihan, *SK/KD,* Vidio, Soal, danProfil.
2. Berdasarkan Uji Praktikalitas, dan Uji Validitas berdasarkan guru yang mengajar Bahasa Arab serta Dosen yang ahli Bahasa Arab dan Dosen yang Ahli Komputer dari pembuatan media pembelajaran Bahasa Arab menggunakan Adobe Flash CS6 sudah dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran.

B. Saran

Saran dalamaplikasi multimedia pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Arab untuk siswa kelas II SD ini adalah sebagai berikut :

1. Kepada Kepala Sekolah SDIT Cahaya Hati Bukittinggi agar dapat mengadakan pelatihan-pelatihan kepada guru bidang studi tentang bagaimana cara pembuatan media pembelajaran *interaktif.*
2. Kepada mahasiswa, guru atau dosen yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.
3. Agar guru mata pelajaran dapat mengembangkan isi dari materi yang ada dalam rancangan media pembelajaran ini.
4. Memperbanyak *content* atau isi materi yang disajikan, sehingga aplikasi lebih lengkap dan menarik.
5. Ditambahi dengan *game-game* yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Arab terutama untuk pokok bahasan kosa kata bahasa arab tentang alat-alat trasnportasi dan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

ArsyadAzhar,*Media Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Pers, 2011

Andi, *Shortcourse Adobe Flash Cs6*, Yogyakarta: Andi Offset, 2012

Alit Mahendra, *StrukturNavigasi*, http://oke.or.id/wp-content/plugins/downloads manager/upload/Struktur%20Navigasi.pdf, Juli 2016

Binanto, Iwan, *Multimedia Digital, Dasar Teori+ Pengembangan,* Yogyakarta : Andi Offset, 2010

Bonnie Suherman, CiptadanHalim, *Membuat Sendiri Klip Animasi Multimedia*, JakartaPT Elex Media Komputindo, 2008

Darman, dkk, *Buku Pintar Menguasai Multimedia,* Jakarta : Media Kita, 2009

Rusman, dkk, *Pembelajaran Bebasis teknologi Informasi dan Komunikasi,* Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2011

Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Terjemahan*, Bandung:Diponegoro, 2008

Hayati, *Akurasi Pemilihan Diksi Dalam Al-Qur'an*, STAIN Bukittinggi Press, Desember 2014

Hasimi, *Cinta Bahasa Arab 2*, Indrapasta Gemilang, 2013

Hadi Sutopo, Ariesto, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, Yogyakarta : J & J Learning, 2002

Karakteristik-Media-Pembelajaran, http://juandanda.blogspot.co.id/p/kesehatan.html, Juli 2016

Offset, Andi, *Aplikasi Animasi Digital*, Yogyakarta : C.V Andi Offeset, 2006

Pujiyanto, *Desain Grafis Komputer*, Yogyakarta : Andi, 2005

Pawirosumarto Suharno, *Aplikasi Komputer,* Jakarta : Mitra Wacana Media, 2009

Prawiradilaga Dewi Salma, *Prinsip Disain Pembelajaran*, Jakarta : Kencana, 2007

Pressman, Roger S, *Rekayasa Perangkat Lunak, Pendekatan Praktis*, Yogyakarta : Andi and McGraw-Hill Book Co, 2002

Putra Nusa, *Research & Development*, Jakarta : Rajawali Pers, 2012

Sadiman, Arief S, dkk, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pememfaatannya,* Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada, 2006

Suyanto,M, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Yogyakarta : Andi, 2005

ShortCourse, *Adobe Flash CS4,* Yogyakarta: AndidanWahanaKomputer, 2010

Suyanto Andi, *Adobe Flash+ XML= Rich Multimedia Application*, Yogyakarta : Andi Offset, 2010

Storyboard Animasi,http://raystoryboard.blogspot.com/2011/06/storyboard-animasi.html, Juli 2016

Sukmadinata Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2009

Waryanto Nurhadi, *Storyboard Dalam Media Pembelajaran Interaktif*, http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/Storyboard%20dalam%20Media%20Pembelajaran%20Interaktif.pdf, Juli 2016

Yenni Salim, Peter Salim, *KKBI*, Jakarta: Modern English Press, 2002

STORY BOARD INTRO

Aplikasi : Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab untuk Kelas II SD.
Modul : *Intro*
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Darus Samin



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman pembuka dari aplikasi ini. Pada halaman ini terdapat animasi loading ,pesawat, Mobil, dan Bulan pengguna diharuskan menunggu proses animasi ini sampai selesai untuk dapat masuk ke halaman berikutnya.

Warna

Layar Dasar : Hk.JPEG
Tulisan : Loading…. : Biru

Element : Hitam, Kuning, Biru, dan Putih

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Broadway.
Ukuran : 36.
Tipe : Normal

Animasi : Loading....
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script : -

STORY BOARD MENU INTRO

Aplikasi : Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab untuk Kelas II SD.
Modul : Menu Intro
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Darus Samin



Deskripsi Layar :
Merupakan lanjutan dari halaman pembuka yang terdapat dalam aplikasi ini. Halaman ini menunjukan bahwa Proses loading telah selesai. Dan akan ada tombol pada tampilan menu intro.

Warna

Layar Dasar : fg.png.JPEG
Tulisan : Bahasa Arab : Putih
Bahasa Indonesia : Hitam dan Putih

Element : Biru, dan Movie Clip Yang Berubah-ubah warna pada tulisan

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Broadway.
Anti-aliasi : Use Device Foints untuk menjelaskan tulisan bahasa arab pada tampilan.
Ukuran : 36.
Tipe : Normal

Animasi : Movie Clip merubah Tampilan gambar dan Text.
Suara : Darrojati-Lagu Bahasa Arab anak-anak.
Video : -
Narasi : -
Script :
```
on (release) {
loadMovieNum("menu.swf",0);
 }
```

STORY BOARD MENU UTAMA

Aplikasi : Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab untuk Kelas II SD.
Modul : Menu Utama
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Darus Samin



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman menu utama setelah tombol pada menu Intro di klik. Pada halaman ini terdapat animasi Tulisan dan gambar (alat transportasi dan sekolah. Pada tampilan ini terdapat 4 sub menu.

Warna

Layar Dasar : MENU1.jpg
Tulisan : Media Pembelajaran Bahasa Arab Pada SDIT Cahaya Hati Bukittinggi.
Warna Tulisan : Biru

Element : Hitam, Putih, Orange.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Broadway.
Ukuran : 36.
Tipe : Normal.

Animasi : at.swf ,movie clip pada tampilan gambar dan 1.swf.
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script : -

STORY BOARD KOMPOTENSI

Aplikasi : Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab untuk Kelas II SD.
Modul : Kompotensi
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Darus Samin



Deskripsi Layar :
Merupakan lanjutan dari halaman merupan tampilan lanjutan dari menu utama pada bagian sub menu utama (kompetensi).

Warna

Layar Dasar : Background Dasar
Tulisan : Media Pembelajaran Bahasa arab : Movie Clip
Bahasa Arab : Movie Clip
Anti-aliasi : Use Device Foints untuk menjelaskan tulisan bahasa arab pada tampilan.

Element : Hijau dan Biru.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : (TRENDY) System Default Font.
Ukuran : 30.
Tipe : -

Animasi : Movie Clip.
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script : -

STORY BOARD LATIHAN

Aplikasi : Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab untuk Kelas II SD.
Modul : Latihan
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Darus Samin



Deskripsi Layar :
Merupakan lanjutan dari halaman kompotensi yaitu sub menu pilihan yang terdapat pada tombol latihan gambar buku tulis yang terdapat disebalah kiri ketika tombol gambar buku di sorot maka akan keluar tulisan latihan pada bagian bawah.

Warna

Layar Dasar : Background Dasar
Tulisan : Letakkan lafaz-lafas berikut ini pada gambar yg sesuai.
Warna Tulisan : Hitam

Element : Hijau, dan Orange.Jpg.
Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Jokermen.
Ukuran : 40 dan 14.
Tipe : Regular.

Animasi : -
Suara : kapal.wav, kuda.wav, mobil2.wav, mobil.wav, dan motor
Video : -
Narasi : -
Script Menuju Tampilan Latihan : on (release) {
gotoAndPlay(40);

}

STORY BOARD SK/KD

Aplikasi : Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab untuk Kelas II SD
Modul : *SK/KD*
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Darus Samin



Deskripsi Layar :
Merupakan lanjutan dari halaman kompetensi bagian dari sub menu kompotensi yang terdapat di sebelah kanan tombol yang digunaka juga tombol buku dengan menggunakan button supaya dapat dimasukkan action scrip untuk menuju pada tampilan ***sk/kd*** apabila gambar buku disorot menggunakan cursor maka akan keluar tulisan dibawahnya yaitu tulisan ***sk/kd*** dan ketika diklik akan menuju tampilan ***sk/kd.***

Warna

Layar Dasar : Background Dasar
Tulisan : ***Sub SK/KD*** : Hitam
: Media pembelajaran semester 2 : Movie Clip

Element : Abu-abu, Movie Clip, Putih dan klm.png.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Times New Roman.
Ukuran : 14.
Tipe : Bold.

Animasi : Text (Movie Clip).
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script untuk menuju tampilan SK/KD: on (release) {
gotoAndPlay(45);

STORY BOARD INDIKATOR

Aplikasi : Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab untuk Kelas II SD
Modul : **Indikator**
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Darus Samin



Deskripsi Layar :
Merupakan lanjutan dari halaman SK/Kd yang terdapat dalam aplikasi ini. Pada halaman ini menampilkan materi pembelajaran yang akan diterapkan dan merupakan bagian dari tombol sk/kd yang terdapat gambar panah bagian kanan ketika diklik akan menuju pada tampilan indikator.

Warna

Layar Dasar : Background Dasar
Tulisan : **Indikator** : Putih, dan Hijau(Movie Clip)
: **Isi Indikator** : Hitam

Element : Abu-abu, Movie Clip, Putih.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Times New Roman.
Ukuran : 14.
Tipe : Bold.

Animasi : Text (Movie Clip).
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script untuk menuju tampilan **Indikator** : on (release) {
loadMovieNum("indikator.swf",0);

}

STORY BOARD MATERI

Aplikasi : Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab untuk Kelas II SD
Modul : **Materi**
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Darus Samin



Deskripsi Layar :
Merupakan lanjutan dari halaman sub menu pada tombol materi yang terdapat pada menu utama dan terdapat 3 sub menu pilihan pada sub menu tombol materi ini. Backround yang digunakan pada tampilan ini adalah tamilan gambar dari PhotoShop yang di buat KL23.jpg, dan animasi swf yang dibuat di Swish Max CS4 (l1.swf).

Warna

Layar Dasar : Background Dasar
Tulisan : Sub materi : KL23.jpg
: ayo belajar dan gambar logo : l1.swf

Element : Putih, Abu-abu , dan coklat.
Anti-aliasi : Use Device Foints untuk menjelaskan tulisan bahasa arab pada tampilan.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : KL23.jpg.
Ukuran : -
Tipe : -

Animasi : Movie Clip, dan l1.swf
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script : -

***STORY BOARD* TAMPILAN AWAL**
MATERI PERETEMUAN I

Aplikasi : Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab untuk Kelas II SD
Modul : **Awal Meteri Pertemuan I**
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Darus Samin



Deskripsi Layar :
Merupakan lanjutan dari halaman sub menu pada tombol materi yang terdapat pada menu utama dan terdapat 3 sub menu pilihan pada sub menu tombol materi ini. Backround yang digunakan pada tampilan ini adalah tamilan gambar dari PhotoShop yang di buat KL23.jpg, dan animasi swf yang dibuat di Swish Max CS4 (l1.swf).

Warna

Layar Dasar : Background Dasar
Tulisan : Sub Menu : Home.PNG
: Mengenal Alat-alat Transportasi dan Sekolah : l1.swf

Element : Kuning, Orang.JPeg , Hitam.
Anti-aliasi : Use Device Foints untuk menjelaskan tulisan bahasa arab pada tampilan.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : KL23.jpg.
Ukuran : -
Tipe : -

Animasi : Movie Clip, dan l1.swf
Suara : -
Video : -
Narasi : -
Script : -
***Script untuk menuju tampilan* Pertemuan II** : on (release) {
loadMovie("transportasi.swf",0);

}

STORY BOARD PERTEMUAN I

Aplikasi : Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab untuk Kelas II SD.
Modul : **Pertemuan I**
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Darus Samin



Deskripsi Layar :
Merupakan lanjutan dari halaman halaman tombol bagian dari sub menu materi pada halaman ini kita bisa memilih bagian sub materi pertemuan I, Pertemuan II dn Kamus. Pada tampilan gambar disaming ini tampilan dari Pertemuan I.

Warna

Layar Dasar : Background Dasar
Tulisan : Media Pembelajaran Bahasa Arab : Putih

Element : Hijau, hjm.jpg dan bggmbr.jpg.
Anti-aliasi : Use Device Foints untuk menjelaskan tulisan bahasa arab pada tampilan.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Jokerman.
Ukuran : 48.
Tipe : Regular.
Arab (ukuran) : 120

Animasi : Untitled-1.jpg, dan bggmbr.jpg
Suara : Click.wav
Video : -
Narasi : -

STORY BOARD TAMPILAN AWAL
MATERI PERTEMUAN II

Aplikasi : Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab untuk Kelas II SD.
Modul : **Taampilan Awal Materi pertemuan II**
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Darus Samin



Deskripsi Layar :
Merupakan lanjutan dari halaman halaman tombol bagian dari sub menu materi pada halaman ini kita bisa memilih bagian sub materi pertemuan I, Pertemuan II dn Kamus. Pada tampilan gambar disaming ini tampilan dari Pertemuan I.

Warna

Layar Dasar : Background Dasar
Tulisan : Ayo Belajar : Hitam
: Tulisan Arab :Hitam(movie clip)
Element : warna movie clip, home.png dan bggmbr.jpg.
Anti-aliasi : Use Device Foints untuk menjelaskan tulisan bahasa arab pada tampilan.
Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Jokerman.
Ukuran : 48.
Tipe : Regular.
Arab (ukuran) : 120

Animasi : Untitled-1.jpg, dan bggmbr.jpg
Suara : Click.wav
Video : -
Narasi : -
Script untuk menuju tampilan **Pertemuan II** : on (release) {
loadMovie("analis.swf",0);

}

STORY BOARD PERTEMUAN II

Aplikasi : Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab untuk Kelas II SD.
Modul : **Pertemuan II**
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Darus Samin



Deskripsi Layar :
Merupakan lanjutan dari halaman sub menu materi dan tombol yang digunakan adalah tombol Pertemuan II untuk menuju pada halaman berikutnya. Pada tampilan ini gambar atau bakcround di desain diAdobe Photoshop CS3.

Warna

Layar Dasar : Background Dasar
Tulisan : Belajar Bahasa Arab : Putih (movie Clip)
: Tulisan Arab : Movie Clip (Putih)

Element : Hitam, putih dan Untitled-1.jpg.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Cooper Black.
Ukuran : 50.
Tipe : Regular.
Arab (ukuran) : 72
Anti-aliasi : Use Device Foints untuk menjelaskan tulisan bahasa arab pada tampilan.

Animasi : Untitled-1.jpg, dan bggmbr.jpg
Suara : Click.wav
Video : -
Narasi : -
***Script untuk menuju tampilan* Pertemuan II** : on (release) {
loadMovie("analis.swf",0);

}

STORY BOARD KAMUS

Aplikasi : Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab untuk Kelas II SD.
Modul : **Kamus**
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Darus Samin



Deskripsi Layar :
Merupakan lanjutan dari halaman sub menu materi dan tombol yang digunakan adalah tombol Kamus untuk menuju pada halaman kamus pada sub berikutnya. Pada tampilan ini gambar atau bakcround di desain diAdobe Photoshop CS3.

Warna

Layar Dasar : Background Dasar
Tulisan : Kamus Bahasa Arab : Hitam (ikl.jpg)
: Tulisan Arab : ikl.jpg

Element : Hijau dan ikl.jpg.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : ikl.jpg.
Ukuran : -
Tipe : -

Animasi : ikl.jpg
Suara : Click.wav
Video : -
Narasi : -
Script untuk menuju tampilan **Kamus** : on (release) {
loadMovie("kamus.swf",0);

}

STORY BOARD EVALUASI

Aplikasi : Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab untuk Kelas II SD.
Modul : **Evaluasi**
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Darus Samin



Deskripsi Layar :
Merupakan lanjutan dari halaman sub menu utama pada halam sub evaluasi ini terdapat 2 sub menu pilihan yaitu vidio dan soal yang berkenaan dengan materi Bahasa Arab yang di ajarkan. Pada tamilan ini menggunakan backroun yang didesain di adobe Photoshop CS3.

Warna

Layar Dasar : Background Dasar
Tulisan : Tulisan Vidio dan soal : Hitam
Element : g.jpg, orange, kuning dan t.jpg.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Arial, dan Bauhaus 93.
Ukuran : 36
Tipe : Bold dan Reguler

Animasi : g.jpg dan t.jpg.
Suara : -
Video : -
Narasi : -
***Script untuk menuju tampilan* evaluasi** : on (release) {
loadMovieNum("menu3.swf",0);

}

STORY BOARD VIDIO

Aplikasi : Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab untuk Kelas II SD.
Modul : **Vidio**
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Darus Samin



Deskripsi Layar :
Merupakan lanjutan dari halaman evaluasi dimana pada halaman ini akan menjelaskan tentang vidio yang berkenaan dengan bahasa arab yang akan dijelaskan.

Warna

Layar Dasar : Background Dasar
Tulisan : Vidio Bahasa arab : Merah, Ungu dan Hitam (Movie clip)
Element : Putih, Hijau Muda, dan bn copy.png.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Bauhaus 93.
Ukuran : 36
Tipe :Reguler

Animasi : bn copy.png.
Suara : -
Video : Sequence 01.flv
Narasi : -
Script untuk menuju tampilan **Vidio** : on (release) {
loadMovie("vidio.swf",0);

}

STORY BOARD SOAL

Aplikasi : Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab untuk Kelas II SD.
Modul : **Soal**
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Darus Samin



Deskripsi Layar :
Merupakan lanjutan dari halaman evaluasi dimana pada halamn ini akan menjelaskan tentang Soal yang berkenaan dengan bahasa arab yang akan dijelaskan.

Warna

Layar Dasar : Background Dasar
Tulisan : Soal Bahasa Arab : Merah, Ungu dan Hitam (Movie clip)
: Tulisan Bahasa Arab : Hitam
Element : Putih, Biru, hitam dan tu.png.
Anti-aliasi : Use Device Foints untuk menjelaskan tulisan bahasa arab pada tampilan.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : tu.png, dan Arial.
Ukuran : 25
Tipe :Black

Animasi : g.jpg dan tu.jpg.
Suara : -
Video : -
Narasi : -
***Script untuk menuju tampilan* Soal**: on (release) {
loadMovie("soal.swf",0);

STORY BOARD PROFIL

Aplikasi : Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab untuk Kelas II SD.
Modul : **Profil**
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Darus Samin



Deskripsi Layar :
Merupakan lanjutan dari halaman Profil dimana pada halaman ini akan menjelaskan tentang Biodata diri pembuat desian media pembelajaran Bahasa Arab.

Warna

Layar Dasar : Background Dasar
Tulisan : Profil : Hitam
: Riwayat Hidup : Merah, dan Putih (Movie Clip)
Element : Merah, Putih, Hitam dan Sam.jpg.
Attribut Tulisan

Jenis Huruf : sam.jpg, dan Bauhaus 93.
Ukuran : 36
Tipe : Reguler

Animasi : sam.jpg.
Suara : -
Video : -
Narasi : -
***Script untuk menuju tampilan* Profil**: on (release) {
loadMovie("profil.swf",0);

}

SILABUS BAHASA ARAB

Nama Sekolah : **SDIT CAHAYA HATI BUKITTINGGI**

Mata Pelajaran : **Bahasa Arab**

Kelas/ Semester : **II/2**

Standar Kompetensi : **1. 2. Mengenal kosa kata Bahasa Arab tentang alat-alat Transportasi dan Peralatan Sekolah**

Alokasi Waktu : **x 35 menit**

Standar Kompetensi : **1. Mengenal Kosa KataBahasa Arab tentang Alat-Alat Transportasi**

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			Indikator	KKM	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		TM	PT	KMTT					
1.1 Mendengar Kosa kata Bahasa Arab tentang alat-alat transportasi. 1.2 Menyebutkan kosa kata bahasa Arab tentang alat-alat transportasi. 1.3 Membaca kosa kata bahasa Arab tentang alat-alat transportasi. 1.4 Menulis kosa kata bahasa Arab tentang alat-alat transportasi.	Kosa kata alat-alat transportasi :)Bus(ٌقَوْ)Kapal(ٌقَنْوِسَ -)Peasawat(ٌقَوَبَاطَ -)Sepeda(ٌقَجَرَّاذَ -)Bendi(ٌقَرِيَعَ -)Kereta Api(ٌرَاطِ)Motor(ٌقَلَاجَ	1. Mendemonstrasikan bahasa Arab kosa kata bahasa Arab tentang Alat-alat transportasi. 2. Meminta kepada beberapa peserta didik untuk mendemonstrasikan kosa kata bahasa Arab tentang alat-alat transportasi. 3. Peserta didik membaca di papan tulis kosa kata bahasa Arab tentang alat-alat trasnportasi.	Peserta didik mengerjakan latihan kosa kata bahasa Arab tentang alat-alat transportasi sesuai yang ada didalam buku.		1.1.1 Peserta didik dapat menginditifikasi makna dari kosa kata bahasa Arab tentang alat-alat trasnsportasi. 1.2.1 Peserta didik dapat melafalkan kosa kata bahasa Arab tentang alat-alat tansportasi. 1.2.2 Peserta didik dapat mendemonstrasikan kosa kata bahasa Arab tentang alat-alat transportasi.	78	Teknik tes: • Lisan • Tertulis	3x 35 menit	Kamus, Buku yang relevan.

		4. Peserta didik menulis kosa kata bahasa Arab tentang alat-alat transportasi.			1.3.1 Peserta didik dapat menjawab latihan tentang alat-alat transportasi. 1.4.1 Peserta didik dapat menulis kosa kata bahasa Arab tentang alat-alat trasnportasi				

Standar Kompetensi :2. Mengenal nama-nama peralatan sekolah dalam Bahasa Arab

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			Indikator	KKM	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		TM	PT	KMTT					
2.1 Mendengar ungkapan tentang alat tulis dalam bahasa Arab 2.2 Menyebutkan benda-bendatentang alat tulis dalam bahasa Arab 2.3 Membaca benda-bendatentang alat tulis dalam bahasa Arab 2.4 Menulis benda-bendatentang alat tulis dalam bahasa Arab	Kosa kata alat tulis : - قلم (pena) - بكتاب (buku) - ريشبط (kapur) - مصاصرلا قلم (pensil) - مقلمة (tempat pensil) - راجرف (jangkar)	2. Mendemonstrasikan bahasa Arab kosa kata bahasa Arab tentang alat tulis 3. Meminta kepada beberapa peserta didik untuk mendemonstrasikan kosa kata bahasa Arab tentang alat tulis 4. Peserta didik membaca di papan tulis kosa kata bahasa Arab tentang alat tulis 5. Peserta didik menulis kosa kata	Peserta didik mengerjakan latihan kosa kata bahasa Arab tentang alat-alat tulis sesuaiyang ada di dalam buku		2.1.1 Peserta didik dapat menginditifikasi makna dari kosa kata bahasa Arab tentang alat-alat tulis 2.2.1 Peserta didik dapat melafalkan kosa kata bahasa Arab tentang alat-alat tulis 2.2.2 Peserta didik dapat mendemonstrasikan kosa kata bahasa Arab tentang alat-alat tulis	78	Teknik tes: • Lisan • Tertulis	x 35 menit	Kamus, Buku yang relevan.

		bahasa Arab tentang alat tulis			2.3.1 Peserta didik dapat menjawab latihan tentang alat-alat tulis 2.4.1 Peserta didik dapat menulis kosa kata bahasa Arab tentang alat-alat tulis				

Mengetahui,
Kepala Sekolah **SDIT CAHAYA HATI Bukittinggi**

RAJUDDIN SYAH.S, S.Ag, M.Pd
NIPY: 2011 73 0021

Bukittinggi, Agustus 2016
Guru Bahasa Arab

IRAWATI.Y,S.I, MA
NIPY: -

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TAHUN PELAJARAN 2016/2017

I IDENTITAS

Nama Guru	:	Nurul Karmi, S.Th.I
Satuan Pendidikan	:	SDIT Cahaya Hati
Mata Pelajaran	:	Bahasa Arab
Kelas / Semester	:	II / II
Jumlah Pertemuan	:	3 pt x 2 jp

II. Standar Kompetensi

1. Mengenal Kosa Kata Bahasa Arab tentang Alat-alat Transportasi
2. Mengenal Kosa Kata Bahasa Arab tentang Peralatan Sekolah

III. KompetensiDasar

1.1 Mendengar Kosa kata bahasa arab tentang alat-alat trasnportasi .
1.2 Menyebutkan Kosa kata bahasa arab tentang alat-alat transportasi .
1.3 Membaca Kosa kata bahasa arab tentang alat-alat transportasi.
1.4 Menulis Kosa kata bahasa arab tentang alat-alat transportasi.

IV. Indikator Pencapaian Kompetensi

1.1.1 Siswa dapat mendengar kosa kata bahasa arab tentang alat-alat transportasi dengan baik dan benar.
1.1.2 Siswa dapat menyebutkan kosa kata bahasa arab tentang alat-alat transportasi dengan baik dan benar.
1.1.3 Sisiwa dapat membaca kosa kata bahasa arab tentang alat-alat transportasi dengan baik dan benar.
1.4.1 Siswa dapat menulis kosa kata bahasa arab tentang alat-alat transportasi dengan baik dan benar.

V. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan I
Pada akhir pelajaran siswa dapat:

- Mendengar kosa kata bahasa arab tentang alat-alat transportasi dengan baik dan benar.
- Menyebutkan kosa kata bahasa arab tentang alat-alat transportasi dengan baik dan benar

Pertemuan II

Pada akhir pelajaran siswa dapat:

- Menyebutkan kosa kata bahasa arab tentang alat-alat trasnportasi dengan baik dan benar
- Membaca kosa kata bahasa arab tentang alat-alat transportasi dengan baik dan benar

Pertemuan III

Pada akhir pelajaran siswa dapat:

- Menulis Kosa kata bahasa arab tentang alat-alat transportasi dengan baik dan benar.

VI. Materi Pembelajaran

Alat-alat Transportasi

Pertemuan I

- Mendengar kosa kata bahasa arab tentang alat-alat transportasi dengan baik dan benar.
- Menyebutkan kosa kata bahasa arab tentang alat-alat transportasi dengan baik dan benar.

Pertemuan II

Pada akhir pelajaran siswa dapat:

- Menyebutkan kosa kata bahasa arab tentang alat-alat trasnportasi dengan baik dan benar.
- Membaca kosa kata bahasa arab tentang alat-alat trasnportasi dengan baik dan benar.

Pertemuan III

Pada akhir pelajaran siswa dapat:

- Menulis kosa kata bahasa arab tentang alat-alat transportasi dengan baik dan benar.

VII. Metode / Teknik

- Talaqqi
- Tanya jawab
- Demonstrasi
- Penugasan

VIII. Langkah-langkah Kegiatan

Pertemuan I

Hari : ……..
Tanggal : ……..

A. Kegiatan Awal
- Guru membuka dengan salam dan basmalah
- Presensi siswa
- Apersepsi

B. Kegiatan Inti

1. Eksplorasi :
   - Siswa menyebutkan alat-alat transportasi dalam bahasa Indonesia.
2. Elaborasi :
   a. Siswa mendengarkan kosa kata dengan tema alat-alat transportasi.
   b. Siswa menirukan percakapan guru dengan tema alat-alat transportasi .
   c. Salah satu siswa membaca kosa kata sedangkan siswa yang lain menirukan percakapannya.
   d. Siswa menyebutkan alat-alat trasnportasi dalam bahasa arab.

3. Konfirmasi :
   - Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
   - Guru memberikan tugas kepada siswa.

C. Kegiatan Akhir
- Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- Guru memberikan tugas kepada siswa
- Guru menutup pelajaran dengan hamdalah dan salam

Pertemuan II

Hari : …….

Tanggal : …….

A. Kegiatan Awal

- Guru membuka dengan salam dan basmalah
- Presensi siswa
- Apersepsi

B. Kegiatan Inti

1.. Eksplorasi :

- Siswa menyebutkan alat-alat transportasi dalam bahasa arab

2. Elaborasi :

a. Siswa menyebutkan alat-alat transportasi dalam bahasa arab.

b. Siswa dan Guru permainan cerdas cermat dengan tema alat-alat transportasi.

3. Konfirmasi :

- Guru memberikan tes tentang makna kata dari teks percakapan dengan tema alat-alat trasnportasi.
- Guru menilai tugas yang dikerjakan siswa

C. Kegiatan Akhir

- Guru dan siswa menyimulkan hasil meteri yang telah dipelajari
- Guru memberikan tugas kepada siswa
- Guru menutuppelajarandengan hamdallah dan salam

Pertemuan III

Hari : …….

Tanggal : …….

A. Kegiatan Awal

- Guru membuka dengan salam dan basmalah
- Presensi siswa
- Apersepsi

B. Kegiatan Inti

1.. Eksplorasi :

- Siswa menyebutkan nama-nama tema alat-alat transportasi.

2. Elaborasi :

a. menulis kata dengan tema alat-alat transportasi.

b. Siswa mengerjakan ulangan.

3. Konfirmasi :

- Guru dan siswa mengoreksi hasil ulangan.
- Guru menilai tugas yang dikerjakan siswa.

C. Kegiatan Akhir

- Guru memberikan tugas kepada siswa
- Guru menutup pelajaran dengan hamdalah dan salam

IX. Penilaian

- Teknik : - Lisan
  - Tulisan
  - Pembuatan
- Instrumen :

Tes Lisan

1. Bacalahkosa kata dengan suara nyaring, intonasi yang tepat dan makhraj yang benar.
2. Sebutkan kata-kataberikut ke dalambahasa arab

Tes Tertulis

1. Bus
2. Delman
3. Sepeda
4. Motor
5. Kerata Api
6. Pesawat
7. Kapal
8. Alat-alat
9. Transportasi

Mengetahui
Kepala Sekolah

RAJUDDIN SYAH, S.Ag, M.Pd
NIY : 2011 73 0021

Bukittinggi, Agustus 2016
Guru Mata Pelajaran

Nurul Karmi, S.Th.I
NIY : -

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TAHUN PELAJARAN 2016/2017

I IDENTITAS

Nama Guru	:	Nurul Karmi, S.Th.I
Satuan Pendidikan	:	SDIT Cahaya Hati
Mata Pelajaran	:	Bahasa Arab
Kelas / Semester	:	II / II
Jumlah Pertemuan	:	3 pt x 2 jp

II. Standar Kompetensi

2. Mengenal nama-nama peralatan sekolah dalam ungkapan bahasa Arab

III. Kompetensi Dasar

3.1 Mendengar ungkapan kosa kata tentang nama-nama peralatan sekolah dalam ungkapan bahasa Arab
3.2 Menyebutkan kosa kata tentang nama-nama peralatan sekolah dalam ungkapan bahasa Arab
3.3. Membaca kosa kata tentang nama-nama peralatan sekolah dalam ungkapan bahasa Arab
3.4 Menulis kosa kata tentang nama-nama peralatan sekolah dalam ungkapan bahasa Arab

IV. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.1.1 Siswa dapat mengindifikasi makna dari kosa kata bahasa Arab tentang nama-nama peralatan sekolah
3.2.1. Siswa dapat menyebutkan kata bahsa Arab tentang nama- nama peralatan sekolah dengan benar.
3.2.2 Siswa dapat mendemonstrasikan kata bahsa Arab tentang nama- nama peralatan sekolah dengan benar.
3.3.1 Siswa dapat membaca dan menjawab latihan tentang nama- nama peralatan sekolah dengan benar.

3.4.1. Siswa dapat menulis kosa kata bahasa Arab tentang nama- nama peralatan sekolah

V. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan I

Pada akhir pelajaran siswa dapat:

10. Mendengar ungkapan tentang nama-nama peralatan sekolah dalam bahasa arab dengan benar.
11. Mengidentifikasi ungkapan tentang nama-nama peralatan sekolah dalam bahasa arab dengan benar.

Pertemuan II

Pada akhir pelajaran siswa dapat:

A. Menyebutkan ungkapan tentang nama-nama peralatan sekolah dalam bahasa arab dengan benar.
B. Mendemonstrasikan ungkapan tentang nama-nama peralatan sekolah dalam bahasa arab.

Pertemuan III

Pada akhir pelajaran siswa dapat:

1. Menulis kosa kata bahasa Arab tentang nama-nama peralatan sekolah .
2. Menjawab latihan tentang nama-nama peralatan sekolah dalam bahasa Arab

VI.. Materi Pembelajaran

Kosa kata nama-nama peralatan sekolah dalam bahasa Arab

Pertemuan I

1. Mendengar ungkapan tentang nama-nama peralatan sekolah dalam bahasa arab
2. Mengidentifikasi ungkapan tentang nama peralatan sekolah dalam bahasa arab

Pertemuan II

1. Menyebutkan ungkapan tentang nama-nama peralatan sekolah tubuh dalam bahasa arab.
2. Mendemonstrasikan ungkapan tentang nama-nama peralatan sekolah dalam bahasa arab.

Pertemuan III

1. Menulis kosa kata bahasa Arab tentang nama-nama peralatan sekolah.

2. Menjawab latihan tentang nama-nama peralatan sekolah dalam bahasa Arab

VII. Metode / Teknik

- Talaqqi
- Tanya jawab
- Demonstrasi
- Penugasan

VIII. Langkah-langkah Kegiatan

Pertemuan I

Hari : …….
Tanggal : …….

1. Kegiatan Awal
   a. Guru membuka dengan salam dan basmalah
   b. Presensi siswa
   c. Apersepsi
2. Kegiatan Inti
   A. Eksplorasi :
      a. Siswa menyebutkan ungkapan tentang nama-nama peralatan sekolah dalam bahasa Indonesia

   B. Elaborasi :
      a. Siswa mendengarkan kosa kata tentang ungkapan nama-nama peralatan sekolah dalam bahasa arab
      b. Siswa menirukan kosa kata tentang ungkapan nama-nama peralatan sekolah dalam bahasa arab dengan intonasi dan makhraj yang baik dan benar
      c. Salah satu siswa atau siswa secara berkelompok membaca kosa kata tentang ungkapan nama-nama peralatan sekolah dalam bahasa arab
      d. Siswa menyebutkan kosa kata tentang ungkapan nama-nama peralatan sekolah dalam bahasa arab
      e. Siswa mengidentifikasi kosa kata tentang ungkapan nama-nama peralatan sekolah dalam bahasa arab

C. Konfirmasi :

a. Guru menyebutkan kosa kata tentang ungkapan nama-nama peralatan sekolah dalam bahasa arab dan meminta siswa untuk mengikutinya secara berpasangan, teman sebangku, kelompok dan klasikal
b. Guru menilai cara ucapan tentang kosa kata nama-nama peralatan sekolah yang dibaca siswa dalam bahasa Arab

3. Kegiatan Akhir
   - Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari
   - Guru memberikan tugas kepada siswa
   - Guru menutup pelajaran dengan hamdalah dan salam

Pertemuan II

Hari : ……..
Tanggal : ……..

1. Kegiatan Awal
   - Guru membuka pelajaran dengan salam dan basmalah
   - Presensi siswa
   - Appersepsi

2. Kegiatan Inti

A. Eksplorasi :
   - Siswa menyebutkan kosa kata tentang nama-nama peralatan sekolah dalam bahasa arab

B. Elaborasi :
   - Menyebutkan kosa kata tentang ungkapan nama-nama peralatan sekolah dalam bahasa arab dengan baik dan benar
   - Siswa dan guru melakukan permainan dengan tema nama-nama peralatan sekolah yang menggunakan ungkapan dalam bahasa arab
   - Siswa mempraktekkan ungkapan tentang nama-nama peralatan sekolah secara berkelompok
   - Siswa mendemonstrasikan ungkapan tentang nama-nama peralatan sekolah dalam bahasa arab.

C. Konfirmasi :

- Guru memberikan tes tentang ungkapan nama-nama peralatan sekolah
- Guru memberi latihan atau tugas yang dikerjakan siswa sesuai dengan latihan yang ada dalam buku pegangan siswa

3. Kegiatan Akhir
   a. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari
   b. Guru memberikan tugas kepada siswa
   c. Guru menutup pelajaran dengan hamdalah dan salam

Pertemuan III

Hari : ……..
Tanggal : ……..

1. Kegiatan Awal
   a. Guru membuka pelajaran dengan salam dan basmalah
   b. Presensi siswa
   c. Appersepsi

2. Kegiatan Inti

   A. Eksplorasi :
   - Siswa menyebutkan kosa kata tentang nama-nama peralatan sekolah dalam ungkapan bahasa arab

   B. Elaborasi :
   - Siswa menyebutkan kosa kata tentang ungkapan nama-nama peralatan sekolah dalam bahasa arab dengan baik dan benar secara lisan
   - Siswa menulis kosa kata bahasa Arab tentang nama-nama peralatan sekolah.
   - Siswa menjawab latihan tentang nama-nama peralatan sekolah dalam bahasa Arab

   C. Konfirmasi :
   - Guru memberikan tes tentang ungkapan nama-nama peralatan sekolah.
   - Guru memberi latihan atau tugas yang dikerjakan siswa.

3. Kegiatan Akhir

a. Guru memeriksa tugas yang dikerjakan siswa
b. Guru menutup pelajaran dengan hamdalah dan salam

IX. Penilaian

1. Teknik : lisan dan tulisan
2. Instrumen :
   a. Lisan : setiap siswa diminta mengungkapkan kosa kata tentang nama-nama peralatan sekolah secra lisan dengan melihat kepada gambar (media) sesuai dengan yang dtunjukkan dengan baik dan benar !
   b. Tulisan : Setiap siswa mengerjakan soal ulangan secara tertulis tentang nama-nama peralatan sekolah.

Contoh : Qalamun = pena

Kitaabun = buku

Thabasyirun = kapur

Maqlamatun = tempat pensil

Firjarun = jangkar

Qalmurrashasi = pensil

Mengetahui
Kepala Sekolah

RAJUDDIN SYAH, S.Ag, M.Pd
NIY : 2011 73 0021

Bukittinggi, Agustus 2016
Guru Mata Pelajaran

Nurul Karmi, S.Th.I
NIY : -

LEMBAR PRAKTIKALITAS PRODUK ANGKET

Nama Peneliti : Darus Samin

Judul Peneliti : Desain Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Arab Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada SDIT Cahaya Hati Bukittinggi.

Jurusan/Fakultas : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer/ Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Petunjuk :

1. Untuk memberikan penilaian terhadap produk Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Arab Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada SDIT Cahaya Hati Bukittinggi, Bapak/Ibuk cukup memberikan tanda ceklis (√) Pada kolom yang disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti :
   0 = Tidak Praktis
   1 = Kurang Praktis
   2 = Cukup Praktis
   3 = Praktis
   4 = Sangat Praktis
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom penelitian secara umum yang dimaksud berarti:
   A = Dapat digunakan tanpa revisi
   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   E = Tidak dapat digunakan

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		0	1	2	3	4	
1.	**Format**						
	Kesesuaian isi produk dengan Tujuan Pembelajaran.						
	Kelengkapan Produk.						
	Kualitas Produk.						
2.	**Isi**						
	Penyajian ringkasan materi dan soal-soal sesuai dengan tujuan						

	pembelajaran yang dirumuskan.						
	Isi ringkasan materi dan soal-soal sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.						
	Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi.						
	Kesesuaian media dengan meteri dan soal-soal yang diberikan.						
	Kedalaman Materi dan Soal-soal yang diberikan						
3.	**Bahasa**						
	Kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan.						

Penilaian Secara Umum :

No	Uraian	A	B	C	D	E
1	Penelitian Secara Umum terhadap produk media pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Arab.					

Saran-saran :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Bukittinggi, Agustus 2016

Validator/ Konsultan

_____

NIP :

LEMBAR VALIDITAS PRODUK ANGKET

Nama Peneliti : Darus Samin

Judul Peneliti : Desain Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Arab Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada SDIT Cahaya Hati Bukittinggi.

Jurusan/Fakultas : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer/ Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Petunjuk :

1. Untuk memberikan penilaian terhadap produk Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Arab Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada SDIT Cahaya Hati Bukittinggi, Bapak/Ibuk cukup memberikan tanda ceklis (√) Pada kolom yang disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti :
   0 = Tidak Valid
   1 = Kurang Valid
   2 = Cukup Valid
   3 = Valid
   4 = Sangat Valid
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom penelitian secara umum yang dimaksud berarti:
   A = Dapat digunakan tanpa revisi
   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   E = Tidak Dapat digunakan

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		0	1	2	3	4	
1.	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik.						
	Proporsional Layout (tata letak teks dan gambar)						
	Kesesuaian Proporsi warna						
	Kesesuian Jenis Huruf dan Ukuran						

2.	**Keterpaduan isi produk**						
	Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi.						
	Keseuaian gambar dengan meteri.						
	Kejelasan Uraian Meteri.						
	Kesesuian Media dengan kebenaran materi dan soal-soal						
3.	**Komunikasi Visual**						
	Komunikatif.						
	Sederhana dan memikat.						
	Kreatif.						

Penilaian Secara Umum :

No	Uraian	A	B	C	D	E
1	Penelitian Secara Umum terhadap produk media pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Arab.					

Saran-saran :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Bukittinggi, Juli 2016

Validator/ Konsultan

_____

NIP :

A. Hasil Penilaian Produk

LEMBAR PRAKTIKALITAS PRODUK

Nama Praktikalitas : Nurul Karmi S.Th.I

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Bobot	Nilai
		0	1	2	3	4		
1	**Aspek Praktikalitas Isi**							
	Penyajian Ringkasan Materi dan soal-soal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan.					√	4	100
	Isi Ringkasan Materi dan soal-soal sesui dengan tingkat kemempuan siswa.				√		3	80
	Ketepatan Gambar Yang digunakan untuk kejelasn materi.					√	4	100
	Kesesuian media dengan soal-soal yang diberikan.				√		3	80
	Kedalaman meteri dengan dan soal-soal yang diberikan				√		3	80
Nilai Indikator								88
2	**Aspek Format**							
	Kesesuain Isi Produk dengan tujuan Pembelajaran.					√	4	100
	Kelengkapan Produk.				√		3	80
	Kualitas Produk				√		3	80
Nilai Indikator								87
3	**Bahasa**							
	Kesesuain Penggunaan Bahasa yang digunakan.				√		3	80
Nilai Indikator								80

Keterangan :
Bobot setiap pernyataan: TP=0, KP= 1, CP= 2 ,P= 3 ,SP=4.

Bobot = TPx0, KPx1, CPx2, Px3, SPx4

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Bobot}}{4} \times 100$$

$$\text{Nilai Indikator} = \sum \frac{\text{Nilai}}{N}$$

$$\text{Nilai Validator} = \sum \frac{\text{Nilai Indikator}}{3}$$

$$= \frac{88+ 87+ 80}{3}$$

= 85 (Praktis).

LEMBAR VALIDITAS PRODUK

Nama Validitas : Hari Antoni, M.Kom

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Bobot	Nilai
		0	1	2	3	4		
1	**Aspek Validitas Isi**							
	Ketepatan Gambar Yang digunakan untuk kejelasan materi.			√			2	70
	Kesesuian gambar dengan materi.			√			2	70
	Kejelasan Uraian Materi .			√			2	70
	Kesesuaian media dengan kebeneran meteri dan soal.			√			2	70
Nilai Indikator								70
2	**Aspek Tampilan**							
	Teks dapat terbaca dengan baik.			√			2	70
	Proporsional Layout (tata letak teks dan gambar).				√		3	80
	Keseuaian Proporsi warna				√		3	80
	Kesesuaian Jenis Huruf dan Ukuran				√		3	80
Nilai Indikator								77
3	**Komunikasi Visual**							
	Komunikatif			√			2	70
	Sederhana dan memikat			√			2	70
	Kreatif			√			2	70
Nilai Indikator								70

Keterangan :
Bobot setiap pernyataan: TV=0, KV= 1, CV= 2 ,V= 3 ,SV=4.

Bobot = TVx0, KVx1, CVx2, Vx3, SVx4

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Bobot}}{4} \times 100$$

$$\text{Nilai Indikator} = \sum \frac{\text{Nilai}}{N}$$

$$\text{Nilai Validator} = \sum \frac{\text{Nilai Indikator}}{3}$$

$$= \frac{70+ 77+ 70}{3}$$

= 73 (Cukup Valid).

LEMBAR VALIDITAS PRODUK

N**ama Validitas : Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Bobot	Nilai
		0	1	2	3	4		
1	**Aspek Validitas Isi**							
	Ketepatan Gambar Yang digunakan untuk kejelasan materi.				√		3	80
	Kesesuian gambar dengan materi.				√		3	80
	Kejelasan Uraian Materi .					√	4	100
	Kesesuaian media dengan kebeneran meteri dan soal.					√	4	100
Nilai Indikator								90
2	**Aspek Tampilan**							
	Teks dapat terbaca dengan baik.					√	4	100
	Proporsional Layout (tata letak teks dan gambar).				√		3	80
	Keseuaian Proporsi warna				√		3	80
	Kesesuaian Jenis Huruf dan Ukuran					√	4	100
Nilai Indikator								90
3	**Komunikasi Visual**							
	Komunikatif				√		3	80
	Sederhana dan memikat				√		3	80
	Kreatif				√		3	80
Nilai Indikator								80

Keterangan :
Bobot setiap pernyataan: TV=0, KV= 1, CV= 2 ,V= 3 ,SV=4.

Bobot = TVx0, KVx1, CVx2, Vx3, SVx4

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Bobot}}{4} \times 100$$

$$\text{Nilai Indikator} = \sum \frac{\text{Nilai}}{N}$$

$$\text{Nilai Validator} = \sum \frac{\text{Nilai Indikator}}{3}$$

$$= \frac{90+ 90+ 80}{3}$$

= 87 (Valid).

LEMBAR VALIDITAS PRODUK

Nama Validitas : Hayati, SS, MA

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Bobot	Nilai
		0	1	2	3	4		
1	**Aspek Validitas Isi**							
	Ketepatan Gambar Yang digunakan untuk kejelasan materi.					√	4	100
	Kesesuian gambar dengan materi.					√	4	100
	Kejelasan Uraian Materi .					√	4	100
	Kesesuaian media dengan kebeneran meteri dan soal.					√	4	100
Nilai Indikator								100
2	**Aspek Tampilan**							
	Teks dapat terbaca dengan baik.				√		3	80
	Proporsional Layout (tata letak teks dan gambar).				√		3	80
	Keseuaian Proporsi warna				√		3	80
	Kesesuaian Jenis Huruf dan Ukuran				√		3	80
Nilai Indikator								80
3	**Komunikasi Visual**							
	Komunikatif				√		3	80
	Sederhana dan memikat					√	4	100
	Kreatif					√	4	100
Nilai Indikator								94

Keterangan :
Bobot setiap pernyataan: TV=0, KV= 1, CV= 2 ,V= 3 ,SV=4.

Bobot = TVx0, KVx1, CVx2, Vx3, SVx4

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Bobot}}{4} \times 100$$

$$\text{Nilai Indikator} = \sum \frac{\text{Nilai}}{N}$$

$$\text{Nilai Validator} = \sum \frac{\text{Nilai Indikator}}{3}$$

$$= \frac{100+ 80+ 94}{3}$$

= 92 (Valid).

B. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang penulis laksanakan berdasarkan pengujian Produk mengenai "**Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Arab Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada SDIT Cahaya Hati Bukittinggi"**. Yaitu :

1. Mengenai Hasil dari Uji Paraktikalitas Produk yang penulis uji di SDIT Cahaya Hati Bukittinggi, Media yang penulis buat dengan nilai media yang diberikan guru Bahasa Arab disekolah tersebut adalah 85 (Praktis).
2. Dan dari dosen ahli komputer dan dosen ahli mata pelajaran Bahasa Arab, nilai yang diberikan 3 dosen yang penulis uji kan produk yang telah penulis buat dengan nilainya adalah 73 (Cukup Valid), 87 (Valid), dan 92 (Valid).
3. Jumlah yang didapatkan penulis tentang Media Pembelajaran Bahasa Arab yang penulis Buat antara uji Praktikalitas dan Validitas Produk.

   $$\text{Total} = \frac{P+V}{4}$$

   $$= \frac{85+73+87+92}{4}$$

   = **84,25 (Valid)**
4. Media yang dibuat sudah bisa digunakan untuk membantu guru Bahasa Arab dalam menerapkan pembelajaran.

2.	**Keterpaduan isi produk**						
	Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi.			✓			
	Kesesuaian gambar dengan meteri.			✓			
	Kejelasan Uraian Meteri.			✓			
	Kesesuian Media dengan kebenaran materi dan soal-soal			✓			
3.	**Komunikasi Visual**						
	Komunikatif.			✓			
	Soderhana dan memikat.			✓			
	Kreatif.			✓			

Penilaian Secara Umum :

No	Uraian	A	B	C	D	E
1	Penelitian Secara Umum terhadap produk media pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Arab.		✓			

Saran-saran :

1. pemilihan jenis huruf yg menarik
2. suara diupayakan pas dgn gambar/pelan dan keras
3. pada tambahan musik / suara lagu yg menarik lagi.

Bukittinggi, 7 Juli 2016

Validator/ Komentator

Hasri Bakar M.Pd.I

NIP. 19740917 200912 2 002

LAMPIRAN PRODUK ANGKET

Nama Peneliti : Danus Samin

Judul Peneliti : Desain Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Arab Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada SDIT Cahaya Hati Bukittinggi.

Jurusan/Fakultas : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer/ Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Petunjuk :

1. Untuk memberikan penilaian terhadap produk Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Arab Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada SDIT Cahaya Hati Bukittinggi, Bapak/Ibuk cukup memberikan tanda ceklis (√) Pada kolom yang disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti :
   0 = Tidak Valid
   1 = Kurang Valid
   2 = Cukup Valid
   3 = Valid
   4 = Sangat Valid
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom penelitian secara umum yang dimaksud berarti:
   A = Dapat digunakan tanpa revisi
   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   E = Tidak Dapat digunakan

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		0	1	2	3	4	
1.	**Tampilan**			✓			
	Teks dapat terbaca dengan baik				✓		
	Proporsional Layout (tata letak teks dan gambar)				✓		
	Kesesuaian Proporsi warna				✓		
	Kesesuaian Jenis Huruf dan Ukuran						

2.	**Keterpaduan isi prodak**							
	Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi.				✓			
	Kesesuaian gambar dengan meteri.				✓			
	Kejelasan Uraian Meteri.					✓		
	Kesesuian Media dengan kebenaran materi dan soal-soal					✓		
3.	**Komunikasi Visual**							
	Komunikatif.				✓			
	Sederhana dan memikat.				✓			
	Kreatif.				✓			

Penilaian Secara Umum :

No	Uraian	A	B	C	D	E
1	Penelitian Secara Umum terhadap produk media pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Arab.		✓			

Saran-saran :

- Gambarnya diubah lebih ...

Bukittinggi, Juli 2016

Validator/Komentor

Kurniawan Zaidi, M.Pd, M.Kom

NIP. 19750819 2006 04 1 001

LEMBAR VALIDITAS PRODUK ANGKET

Nama Peneliti : Darus Samin

Judul Peneliti : Desain Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Arab Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada SDIT Cahaya Hati Bukittinggi

Jurusan/Fakultas : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer/ Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Petunjuk :

1. Untuk memberikan penilaian terhadap produk Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Arab Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada SDIT Cahaya Hati Bukittinggi, Bapak/Ibuk cukup memberikan tanda ceklis (√) Pada kolom yang disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti :
   0 = Tidak Valid
   1 = Kurang Valid
   2 = Cukup Valid
   3 = Valid
   4 = Sangat Valid
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom penelitian secara umum yang dimaksud berarti:
   A = Dapat digunakan tanpa revisi
   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   E = Tidak Dapat digunakan

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		0	1	2	3	4	
1.	**Tampilan**						
	Teks dapat terbaca dengan baik.					√	
	Proporsional Layout (tata letak teks dan gambar)				√		
	Konsistensi Properti warna					√	
	Konsistensi Jenis Huruf dan Ukuran					√	

	Penyajian ringkasan materi dan soal-soal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan.					✓	
	Isi ringkasan materi dan soal-soal sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.				✓		
	Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi.					✓	
	Kesesuaian media dengan meteri dan soal-soal yang diberikan.				✓		
	Kedalaman Materi dan Soal-soal yang diberikan				✓		
3	**Bahasa**						
	Kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan.				✓		

Penilaian Secara Umum :

No	Uraian	A	B	C	D	E
1	Penelitian Secara Umum terhadap produk media pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Arab.		✓			

Saran-saran :

Sudah bagus, kembangkan lagi kreasifitas menyajikan media disesuaikan dengan silabus yang ada. Potensi yang dimiliki juga bisa dikembangkan untuk menciptakan game-game edukasi berbahasa Arab yang menarik.

Bukittinggi, 10 Mei 2016

Validator/ Konsultan

Mardi Kurnia, S.Th.I

NIP

LEMBAR PRAKTIKALITAS PRODUK ANGKET

Nama Peneliti : Darus Samin

Judul Peneliti : Desain Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Arab Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada SDIT Cahaya Hati Bukittinggi.

Jurusan/Fakultas : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer/ Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Petunjuk :

1. Untuk memberikan penilaian terhadap produk Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Arab Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada SDIT Cahaya Hati Bukittinggi, Bapak/Ibuk cukup memberikan tanda ceklis (√) Pada kolom yang disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti :
   0 = Tidak Praktis
   1 = Kurang Praktis
   2 = Cukup Praktis
   3 = Praktis
   4 = Sangat Praktis
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom penelitian secara umum yang dimaksud berarti:
   A = Dapat digunakan tanpa revisi
   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi
   E = Tidak dapat digunakan

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian					Ket
		0	1	2	3	4	
1.	**Format**						
	Kesesuaian isi produk dengan Tujuan Pembelajaran.				✓		
	Kelengkapan Produk.				✓		
	Kualitas Produk.					✓	
2.	**Isi**						

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI
Nomor : 420/In.26.1/PP.02.5/08/2016

TENTANG

PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA JURUSAN PTIK IAIN BUKITTINGGI

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI

Menimbang : Surat permohonan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi an. Dessa Sanria, NIM. 2312.206 tanggal 26 Juli 2016 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi.

a. Bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing.

b. Bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cukup dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II.

Mengingat :

1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301)
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859)
3. Keputusan Presiden Nomor 181 Tahun 2014 tentang Pendirian Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA JURUSAN PTIK IAIN BUKITTINGGI.

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan **"Desain Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Arab Menggunakan Adobe Flash CS6 pada SDITCahaya Hati Bukittinggi"**.

Menunjuk Saudara :

1. Nama : Charles, M. Pd. I
   NIP : 197804112003121002
   Pangkat/Gol.Ruang : Penata Tk. I (III/d)
   Bidang Keahlian Pokok : Pendidikan Islam
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING I

2. Nama : Rini Dkm, M. Kom
   NIP : 197910172011012010
   Pangkat/Gol.Ruang : Penata Muda Tk. I (III/b)
   Bidang Keahlian Pokok : Teknologi Informasi
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING II

KEDUA : Apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah sebagaimana mestinya.

DITETAPKAN DI BUKITTINGGI
Pada tanggal : 3 Agustus 2016
DEKAN,

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Alamat : Jl. Gurun Aur Kubang Putih Kabupaten Agam, Sumatera Barat | Telp. (0752) 33136 Fax. (0752) 22875
Website : http://fitk.iainbukittinggi.ac.id | e-mail : fitk@iainbukittinggi.ac.id

Nomor : 2109/In.26.1/PP.07/V/2016 Bukittinggi, 10 Mei 2016
Lamp : -
Hal : **MOHON IZIN PENELITIAN**

Kepada Yth :
Bapak/ Ibu Walikota Bukittinggi CQ. Ka. Kan Kesbang dan Politik
di
Bukittinggi

Assalamu'alaikum Wr. Wb
Dengan hormat, dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi b mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAI Bukittinggi, kami harapkan Bapak/Ibu untuk dapat kiranya memberi kesempa penelitian kepada mahasiswa :

Nama	: Darus Samin
NIM/SMT	: 2512.206/ VIII
Jurusan	: Pendidikan Teknik Informasi dan Komputer
Judul Skripsi	: Desain Media Pembelajaran Multimedi Interaktif Bahasa Arab Menggunakan Adobe Flash CS6 pada SDIT Cahaya Hati Bukittinggi
Lokasi Penelitian	: SDIT Cahaya Hati Bukittinggi
Waktu	: April s/d Juni 2016

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya yang ba diucapkan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan,

Dr. H. Nunu Burhanuddin, Lc., M.Ag
NIP. 19730510 2000121002

PEMERINTAH KOTA BUKITTINGGI

KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLIT

Jl. Jend. Sudirman No. 27 – 29 Telp. (0752) 23976 – Bukittinggi

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 070/466/KB-KKP/2016

Dasar :
1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;
3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Kementrian Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah;
4. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.

Menimbang :
a. Bahwa Sesuai Surat Dari Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi Nomor 2109/In.26.1/PP.07/V/2015 Tanggal 10 Mei 2016 Perihal Mohon Izin Penelitian.
b. Bahwa untuk tertib administrasi dan pengendalian pelaksanaan penelitian serta pengembangan perlu diterbitkan Rekomendasi Penelitian.
c. Bahwa sesuai konsiderans huruf a dan b, serta hasil Verifikasi Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bukittinggi, berkas Persyaratan Administrasi Surat Rekomendasi Penelitian telah memenuhi syarat.

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Dan Politik Kota Bukittinggi, memberikan Rekomendasi Penelitian kepada :

Nama	:	**DARUS SAMIN**
Tempat/Tanggal Lahir	:	Kajai II/30 Juli 1993
Pekerjaan	:	Mahasiswa
Alamat	:	Kajai II Jr.Murni Panti Kel.Panti Kec.Panti Kab.Pasaman
Nomor Identitas	:	1308073007930001
Judul Penelitian	:	Desain Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Arab Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada SDIT Cahaya Hati
Lokasi Penelitian	:	SDIT Cahaya Hati Bukittinggi
Waktu Penelitian	:	13 Mei 2016 s.d 13 Juni 2016
Anggota Penelitian	:	-
Digunakan Untuk	:	Penyusunan Skripsi

Dengan ketentuan sebagai berikut:
1. Wajib menghormati dan mentaati tata tertib di lokasi tempat Penelitian sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
2. Pelaksanaan Penelitian jangan disalahgunakan untuk keperluan yang dapat mengganggu ketertiban dan ketentraman umum.
3. Melaporkan hasil Penelitian kepada Walikota Bukittinggi melalui Kantor Kesatuan Bangsa Dan Politik Kota Bukittinggi.
4. Apabila terjadi penyimpangan, maka Surat Rekomendasi Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku.

Demikian Surat Rekomendasi Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Bukittinggi, 13 Mei 2016

An. KEPALA KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
KOTA BUKITTINGGI
Kasubag Tata Usaha

PEMERINTAH KOTA BUKITTINGGI KANTOR KESBANG POL

ROBBY NOVALDI, SE.M.Ec.Dev
NIP. 19811112420021210002

Tembusan disampaikan kepada Yth:
1. Walikota Bukittinggi (sebagai laporan)

PEMERINTAH KOTA BUKITTINGGI
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT)
"Cahaya Hati"
YAYASAN WAKAF IZZATUL UMMAH BUKITTINGGI
Jl. Pabelokan, Kelurahan Pakan Labuah, Kec. ABTB Kota Bukittinggi Telp. (08512) 00003343

SURAT KETERANGAN
Nomor: 755/E/S-KET/SDIT-CH/BKT/2016

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Rajuddin Syah S., S.Ag, M.Pd

Jabatan : Kepala SDIT Cahaya Hati Kota Bukittinggi

Dengan ini menerangkan bahwa nama-nama yang tercantum dibawah ini:

No.	Nama	NIM	Kelas
1.	Darus Samin	2512206	II (Dua)

Yang bersangkutan telah selesai melakukan Penelitian di SDIT Cahaya Hati, dalam rangka memenuhi syarat penyelesaian skripsi pada IAIN Bukittinggi jurusan PTIK (Pendidikan Teknik Informatika komputer).

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Bukittinggi, 3 Juni 2016
Kepala SDIT Cahaya Hati

Rajuddin Syah S., S.Ag, M.Pd
NIY. 2011 73 1 0021

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Latar Belakang Biodata Diri :

Nama : Darus Samin

Nim : 2512.206

Nama Orang Tua

Ayah : Darwin Sipahutar (Alm)

Ibu : Mas Leni

Latar Belakang Pendididikan :

1. SD N 01 Murni Panti Tamat pada tahun 2006
2. MTs N 1 Panti Kab.Pasaman Tamat pada tahun 2009
3. SMK N 1 Lubuk Sikaping Tamat Pada Tahun 2012
4. Perguruan Tinggi Institut Agama Islam (IAIN) Bukittinggi tamat pada tahun 2016