BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling detail bagi manusia. Tanpa adanya bahasa, setiap orang akan merasa kesulitan untuk menyampaikan ide dan pendapat yang ada dalam pikiran mereka. Bahasa juga merupakan alat komunikasi yang paling baik dan sempurna dibandingkan alat-alat komunikasi lainnya. Dan salah satu bahasa yang sering kita dengar adalah Bahasa Arab. Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa internasional dan mempelajari bahasa Arab hukumnya wajib bagi umat Islam, karena bahasa Arab merupakan bahasa Al-Qur'an yang merupakan kitab suci agama Islam. Dan juga 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. Keistimewaan bahasa Arab dalam Al-Qur'an, pertama tercermin pada pengkhususan sebutan bahasa Arab sebagai bahasa *'arabi'* dan bahasa 'ajami' untuk bahasa selain Arab[1]. Keistimewaan ini diabadikan dalam Al-Qur'an surat Yusuf ayat 1 dan 2

الٓرۚ تِلۡكَ ءَايَٰتُ ٱلۡكِتَٰبِ ٱلۡمُبِينِ ١ إِنَّآ أَنزَلۡنَٰهُ قُرۡءَٰنًا عَرَبِيّٗا لَّعَلَّكُمۡ تَعۡقِلُونَ ٢

Artinya: Alif, laam, raa. Ini adalah ayat-ayat Kitab (Al Quran) yang nyata (dari Allah). Sesungguhnya kami menurunkannya berupa Al-Qur'an dengan berbahasa Arab, agar kamu memahaminya.

[1] Hayati, SS, MA, *Akurasi Pemilihan Diksi Dalam Al-Qur'an* (STAIN Bukittinggi Press, Desember 2014) hal.7

Masyarakat saat ini sudah banyak sekali yang menggunakan *android* untuk kebutuhan sehari-hari. *Android* merupakan sistem operasi yang sedang berkembang saat ini daripada *android* yang lain, karena *android* mempunyai banyak keunggulan misalnya sistem operasi bisa diubah sesuai dengan keinginan pengguna dan mudah mengembangkan aplikasi tanpa dipungut biaya sehingga banyak para pengembang memilih *android* sebagai sistem operasinya.

Android mempunyai peranan penting dalam dunia informasi. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, pemanfaatan perangkat *android* sebagai gadget pendamping dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari sudah sangat lumrah bagi sebagian umat manusia. Saat ini pengguna *android* semakin banyak, hal itu memberikan inspirasi untuk membuat sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Arab. Dengan adanya aplikasi pembelajaran ini, diharapkan para pengguna *android* terutama siswa MTsS Bulaan Kamba akan lebih mengenal dan menguasai bahasa Arab serta akan semakin senang untuk mempelajari bahasa Arab.

Untuk mengikuti perkembangan teknologi manusia dituntut untuk menuntut ilmu setinggi-tingginya. Sebagaimana di dalam agama Islam, umatnya di perintahkan untuk menuntut ilmu, seperti yang dijelaskan oleh ayat di bawah ini :

يَٰمَعۡشَرَ ٱلۡجِنِّ وَٱلۡإِنسِ إِنِ ٱسۡتَطَعۡتُمۡ أَن تَنفُذُواْ مِنۡ أَقۡطَارِ ٱلسَّمَٰوَٰتِ وَٱلۡأَرۡضِ فَٱنفُذُواْۚ لَا تَنفُذُونَ إِلَّا بِسُلۡطَٰنٖ ٣٣

Artinya :

> "*Hai golongan jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintas) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak mampu menembusnya kecuali dengan kekuatan (dari Allah).*"*(Q.S Ar-Rahman:33)*

Dari ayat diatas jelas bahwa dengan ilmu pengetahuan atau teknologi manusia dapat menembus ruang angkasa, apalagi dengan teknologi yang semakin canggih. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah merambah semua bidang pendidikan, seperti bidang kedokteran, kepolisian dan sebagainya. Terutama bidang teknologi, sudah banyak inovasi-inovasi yang membuat manusia mudah dalam melakukan setiap pekerjaan.

Ensiklopedi bahasa Arab berisi keterangan ringkas atau uraian tentang berbagai hal dalam ilmu pengetahuan yang disusun secara abjad atau menurut cabang ilmu. Di MTsS Bulaan Kamba kelas VII masih didapatkan kenyataanya bahwa belajar bahasa Arab masih terdapat kendala, hal ini dikarenakan sulitnya siswa memahami materi bahasa Arab, terutama pada penghafalan mufrodat, karena proses belajar mengajar guru masih menggunakan media tradisional yaitu media papan tulis.

Pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi saat ini berkembang begitu pesat sehingga menghasilkan inovasi-inovasi yang harus diimbangi dengan kemampuan teknologi tersebut. Salah satu bidang tersebut adalah pembuatan ensiklopedi bahasa Arab untuk mata pelajaran.

Bahasa Arab merupakan bahasa peribadatan dalam Islam karena bahasa yang di pakai oleh al-Qur'an. Dalam mempelajari bahasa Arab dibutuhkan kosa kata yang dipakai.[2]

Pembelajaran dengan menggunakan ensiklopedi bahasa Arab merupakan strategi tertentu dalam menyelenggarakan pembelajaran individual, karena tuntutan keperluan yang lebih, manusia berupaya keras menciptakan alat untuk dapat memahami bahasa asing agar terjalin komunikasi yang lebih baik dengan yang berlainan bahasa. Bahasa Arab merupakan alat bantu yang wajib untuk dapat memahami kata-kata, kalimat, bahkan susunan kalimat yang sulit dipahami, karena setiap disiplin ilmu memiliki istilah-istilah khusus.

Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang berbasis *android* saat ini, penulis berkeinginan untuk membuat sebuah ensiklopedi bahasa Arab untuk membantu guru, karena pembelajaran bahasa Arab selama ini masih memiliki kelemahan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan penulis, pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab di kelas VII Pondok Pesantren Bulaan Kamba diperoleh data yaitu: Kegiatan pembelajaran masih banyak didominasi oleh guru sehingga siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran, metode yang digunakan dalam pembelajaran masih ceramah, guru masih terfokus pada buku paket dan lks siswa, media yang digunakan masih papan tulis, Siswa kurang memahami materi yang disampaikan tanpa mengggunakan media pembelajaran yang interaktif.

---

[2] http://Sweet Blue^_^*Pemanfaatan Kamus dalam Pembelajaran Bahasa Arab*.htm, diakses tanggal 1Februari 2016

Sehubungan dengan permasalahan tersebut diatas, maka perlu diadakan tindakan perbaikan-perbaikan sebagai upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam Pembelajaran bahasa Arab.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul "**Perancangan Aplikasi Ensiklopedi Bahasa Arab Digital Berbasis *Android* Menggunakan Adobe *Flash Cs6* di Pondok Pesantren Bulaan Kamba".**

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kegiatan pembelajaran masih banyak didominasi oleh guru sehingga siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran
2. Metode yang digunakan dalam pembelajaran masih metode ceramah
3. Media yang digunakan masih menggunakan media tradisional seperti: papan tulis
4. Siswa kurang memahami materi yang disampaikan tanpa menggunakan media pembelajaran yang interaktif.

C. Batasan Masalah

Untuk mengatasi identifikasi masalah di atas, maka perlu dilakukan penelitian dan perancangan yang tentu tidak sedikit, oleh karena itu maka penulis membatasi masalah dalam ruang lingkup yang sekiranya dapat di jangkau oleh penulis sebagai berikut:

1. Media yang akan di buat ini berisi tentang mufrodat yang ada pada materi pelajaran bahasa Arab kelas VII MTsS Bulaan Kamba.
2. Aplikasi yang digunakan untuk membuat ensiklopedi bahasa Arab digital berbasis *android* dibuat menggunakan *Adobe Flash Cs6*.
3. Penelitian dilakukan Pondok Pesantren MTsS Al-Irsyad Bulaan Kamba Untuk Kls VII.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu: “Bagaimana merancang Aplikasi Ensiklopedi Bahasa Arab Digital Berbasis *Android* Menggunakan *Adobe Flash Cs6.*

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan oleh penulis, untuk membuat atau merancang aplikasi ensiklopedi bahasa Arab digital yang mampu menghasilkan pembelajaran yang efektif menggunakan *Adobe Flash Cs6* berbasis *android* untuk siswa Pondok Pesantren MTsS AIBS Bulaan Kamba kls VII.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penulis melakukan penelitian adalah untuk:

1. Bagi pendidik

   Manfaatnya agar ensiklopedi bahasa Arab yang dibuat dapat mempermudah pendidik, dan antara pendidik yang mengajar berlainan sekolah dapat memakai dan menggunakan ensiklopedi bahasa Arab.

2. Bagi peserta didik

   Sebagai tambahan pengetahuan praktis bagi seluruh peserta didik, khususnya yang berkaitan tentang mata pelajaran bahasa Arab.

3. Bagi penulis

   a. Untuk mengembangkan diri atau melakukan penelitian sebagai syarat untuk memperoleh gelar S.Pd pada IAIN Bukittinggi.

   b. Dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam perkuliahan.

G. Penjelasan Judul

Supaya tidak terjadi kesalah pahaman terhadap penelitian ini, maka penulis mengemukakan arti-arti yang terdapat dalam judul sebagai berikut:

1. *Perancangan* : Suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesaian sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternative sistem yang terbaik.

2. Aplikasi: Program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna. [3]
3. *Ensiklopedi* : kata *"ensiklopedi"* diambil dari bahasa yunani *enkyklios* paedeia yang berarti sebuah lingkaran atau pengajaran yang lengkap.[4]Secara istilah merupakan buku yang berisi keterangan ringkas atau uraian tentang berbagai hal dalam ilmu pengetahuan yang disusun secara abjad atau menurut cabang ilmu.[5]
4. *Bahasa Arab* : Bahasa Arab (**الـعربـية الـلـغة** *al-lughah al-'Arabīyyah*, atau secara ringkas **عربي** *'Arabī*) adalah salah satu bahasa Semit Tengah, yang termasuk dalam rumpun bahasa Semit dan berkerabat dengan bahasa Ibrani dan bahasa-bahasa Neo Arami.[6]Dari pengertian bahasa Arab ini penulis menggunakan bahasa Arab yang di pakai di MTsS Bulaan Kamba.
5. *Digital* : Kata Digital berasal dari kata Digitus, dalam Bahasa Yunani yang berarti jari-jemari. Apabila jari-jemari seseorang dihitung, maka akan berjumlah sepuluh (10). Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 radix, yaitu 1 dan 0. Oleh karena itu digital merupakan penggambaran dari suatu kondisi bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau OFF dan ON (sistem bilangan biner), dapat juga disebut dengan istilah Bit (Binary Digit). Semua

---

[3] Jack Febrian, *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi*, (Bandung: Informatika Bandung.2004), h 35

[4] Amir f. Hidayat dan Elis N. Rahmayani A.R, *Ensiklopedia Bahasa-bahasa Dunia dan Peristilahan Dalam Bahasa*, (Bandung: pustaka Grafika, 2006), hal.85.

[5] Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Alfa, 2008), hal 375

[6] http://luluulmukarromah2013.blogspot.co.id/p/*pengertian-bahasa-arab*.html, diakses tanggal, 3 Februari 2016, pukul 20.38

sistem komputer menggunakan sistem digital sebagai basis datanya.[7]

6. *Android* : Merupakan sebuah sistem operasi berbasis *Linux* yang didesain khusus untuk perangkat bergerak (*mobile)* seperti *smartphone* atau *tablet*.[8]
7. *Adobe Flash* : Software multimedia unggulan dan populer untuk menambahkan animasi dan interaksi website. *Flash* tidak hanya digunakan untuk aplikasi web, tetapi dapat juga dikembangkan untuk membangun aplikasi desktop karena aplikasi *Flash* selain dikompilasi menjadi format *.swf, Flash* juga dapat dikompilasi menjadi *format .exe*.[9]

Berdasarkan uraian diatas maka dapat diambil suatu gambaran umum bahwa penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi ensiklopedi bahasa Arab berbasis *android* sebagai sumber belajar siswa di MTsS Bulaan Kamba yang berisi penjelasan tentang materi bahasa Arab seperti mufrodat-mufrodat, yang digunakan semata-mata untuk menambah pengetahuan sehingga mampu membantu siswa dalam belajar mandiri.

---

[7] *Pengertian Digital Terlengkap dan Contohnya* _ MENGGAPAI SUKSES.htm (diakses tanggal 4 Februari 2016,10.52)

[8] Arif Akbarul Huda, Live *Coding! 9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*, (Yogyakarta : C.V Andi Offset.2013), h 1

[9] Sunyoto, Andi,*Adobe Flash + XML=Rich Multimedia Application*, Yokyakarta: C.V Andi I Offset

H. Sitematika Penulisan

Untuk memudahkan penulisan skiripsi ini, penulis selanjutnya mengemukakan garis besar sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, penjelasan judul, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, membahas tentang ensiklopedia, bahasa arab, digital, android, kebutuhan software dan hardware, dan storyboard

Bab III Metodologi Penelitian, yaitu membahas waktu dan tempat penelitian, metode penelitian, tahapan penelitian.

Bab VI Hasil dan Pembahasan, merupakan hasil penelitian membahas tentang *Consept* (pengonsepan), *design,* (perancangan), *Material Collecting (*Pengumpulan Data*), Assembly (*Pembuatan*), Testing* (pengujian), *dan Distribution.*

Bab V Penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kemandirian Belajar

Kemandirian (self-reliance) adalah sifat yang harus dibentuk oleh orang tua dalam membangun kepribadian anak-anaknya. Anak yang mandiri adalah anak yang aktif, independen, kreatif, kompeten dan spontan.[10]

Menurut arends, pembelajar mandiri adalah pembelajar yang melakukan hal penting dan memiliki krakteristik. Gardner menyatakan kemandirian, tanggung jawab, kesadaran dengan kelemahan kekuatan diri, suka mencatat apapun yang dipikirkan dan yang dirasakan, mampu merumuskan sendiri langkah yang akan dipilih, menyadari kelebihan dan kekurangan diri, gemar rekreasi sendiri. Kemandirian belajar dapat diartikan sebagai proses belajar yang telah terjadi pada diri seseorang dan dalam usahanya mencapai tujuan belajar orang tersebut dituntut untuk aktif secara individu, tidak tergantung pada orang lain termasuk gurunya.[11]

B. Pengertian Aplikasi

Berdasarkan istilah bahasa Inggris aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan, aplikasi, lamaran, dan penggunaan. Secara istilah komputer aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan berdasarakan sasaran yang dituju.[12]

---

[10] Muhammad Mustari, Ph. D, Nilai karakter Refleksi Untuk Pendidikan,(Jakarta:Raja Grafindo.2014)cet. 1 hal 77

[11] Nita Agusniati, jurnal Pendidikan Sejarah:Pengaruh Metode Pembelajaran dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMAN 7 Cirebon,(Jakarta: UNJ 2014) Mei 2016

[12] Jack Febrian, *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi*, (Bandung: Informatika, 2007) hal. 35

C. Ensiklopedi

1. Pengertian Ensiklopedi

Kata" *ensiklopedi*" diambil dari bahasa Yunani *enkyklios paideia* yang berarti sebuah lingkaran atau pengajaran yang lengkap. Maksudnya ensiklopedi itu sebuah pendidikan paripurna yang mencakup semua lingkaran ilmu pengetahuan.[13]Ada beberapa pengertian ensiklopedi dari berbagai sumber, yaitu:

a. Ensiklopedi adalah sejumlah tulisan yang berisi penjelasan yang menyimpan informasi secara komprehensif dan cepat dipahami serta dimengerti mengenai keseluruhan cabang ilmu pengetahuan atau khusus dalam satu cabang ilmu pengetahuan tertentu yang tersusun dalam bagian artikel-artikel dengan satu topik bahasan pada tiap-tiap artikel yang disusun berdasarkan abjad, kategori atau volume terbitan dan pada umumnya tercetak dalam bentuk rangkaian buku yang tergantung pada jumlah bahan yang disertakan.[14]

b. Ensiklopedi adalah buku yang berisi keterangan ringkas atau uraian tentang berbagai hal dalam ilmu pengetahuan yang disusun secara abjad atau menurut cabang ilmu.[15]

Dari berbagai pengertian di atas, secara umum ensiklopedi merupakan sumber informasi atau buku rujukan tentang berbagai cabang ilmu yang cukup lengkap sebagai bahan referensi yang tersusun secara sistematis.

---

[13] Amir f. Hidayat dan Elis N. Rahmayani A.R, *Ensiklopedia Bahasa-bahasa Dunia dan Peristilahan Dalam Bahasa*, (Bandung: pustaka Grafika, 2006), hal.85

[14] *Pengertian Ensiklopedia* - Apa itu Ensiklopedia - Spaink.htm (diakses 26 februari 2016, 02.56)

[15] Prihadi MA, *Kamus pintar bahasa indonesia*, (surabaya: Alfa, 2006), hal.108

2. Ensiklopedi Pada Masa Klasik di Eropa

Kata ensiklopedi berasal dari bahasa yunani, terutama bahasa yunani kuno. Walaupun begitu, ensiklopedi tertua bukanlah berasal dari yunani tetapi dari kekaisaran romawi yang ditulis oleh Marcus Porcius Cato yang hidup pada abad ke-3 sampai 2 sebelum Masehi. Bentuk ensiklopedi yang masih ada sampai sekarang dan tertua di tulis oleh *Caius Plinius Secundus* pada abad pertama Masehi.[16]

3. Ensiklopedi di Dunia Modren

Pada era modren kata ensiklopedi pertama kali di pakai oleh Paul Scarich, seorang penulis jerman pada tahun 1559. Lalu filsup Inggris Prancis Bacon pada awal abad ke-17 memakai kata ini pada arti kata modren.

Tetapi kata ensiklopedi baru dipakai dalam artinya separti hari ini setelah Denis Diderot, seorang penulis dan filsup Prancis juga memakai kata ini untuk memberi nama proyek yang sedang di kerjakannya. Proyeknya yang juga dikatakan proyek abad ke-18 ini berlangsung selama 30 tahun, dari tahun 1750-1780. Tujuan proyeknya ini untuk menulis secara sistematis semua pengetahuan yang diketahui oleh ummat manusia. Dalam bahasa Prancis ensiklopedi Diderot ini disebutnya, yaitu:

[16] Amir F. Hidayatdan Elis N. Rahmani A.R…, hal 85

ensiklopedi atau kamus beranotasi tentang ilmu pengetahuan seni dan pekerjaan.[17]

4. Jenis-Jenis Ensiklopedi

Pada umumnya ensiklopedi terbagi dalam kategori yaitu:

a. Ensiklopedi Umum

   Yaitu: Ensiklopedi yang memuat secara umum semua disiplin ilmu di dalamnya.

b. Ensiklopedi Khusus

   Yaitu: Ensiklopedi yang memuaat disiplin cabang ilmu tertentu atau bidang tertentu.

c. Ensiklopedi Internasional

   Yaitu: ensiklopedi internasional iyalah ensiklopedi yang memuat secara informasi (sedapat mungkin) di dunia, tampa member penekanan pada informasi yang bersal dari suatu negara atau sekolompok negara tertentu.

d. Ensiklopedia Online

   Yaitu: ensiklopedi online berarti terhubung, terkoneksi, aktif dan siap untuk operasi, dapat berkomunikasi dengan atau di control oleh computer.

[17] Amir F. Hidayatdan Elis N. Rahmani A.R…, hal 85

Berdasarkan empat jenis ensiklopedi diatas, penulis menggunakan ensiklopedi khusus karena memuat disiplin cabang ilmu tertentu yaitu bahasa Arab yang dipelajari di MTsS Bulaan Kamba.

5. Karakteristik Ensiklopedi

Ensiklopedi mempunyai karakteristik tulisan yang berisi penjelasan yang menyimpan informasi secara komprehensif dan cepat dipahami serta dimengerti mengenai keseluruhan cabang ilmu pengetahuan. Adapun karakteristik ensiklopedi yaitu :[18]

a. Tema disusun secara alfabetis atau mengikuti suatu sistem tertentu yang logis secara ke ilmuan
b. Penjelasan tema disertai gambar-gambar yang menarik, relevan dan informative dengan tema yang dibahas
c. Tema memiliki tempat kekomplitan yang tinggi atau sangat lengkap
d. Setiap tema dibahas secara komprehensip
e. Seluruh tema yang disajikan konsisten dengan bidang bahasan ensiklopedi tersebut.
f. Ensiklopedi dilengkapi dengan glosarium, indeks dan daftar pustaka

D. Bahasa Arab

1. Pengertian Bahasa Arab

Bahasa Arab (**الـعربـية الـلـغة** *al-lughah al-'Arabīyyah*, atau secara ringkas **عربـي** *'Arabī*) adalah salah satu bahasa Semit Tengah, yang

[18] Suherlicentre, *Mengenal Buku Nonteks Buku Pelajaran Bagian 1*. Blogspot.com(30/08/2008), diakses tgl 20/03/2016.18.07

termasuk dalam rumpun bahasa Semit dan berkerabat dengan bahasa Ibrani dan bahasa-bahasa Neo Arami.[19]

2. Kalimah

Istilah "*kalimah* – bahasa Arab" dalam bahasa Indonesia disebut dengan kata (selanjutnya kita sebut dengan kata) didefinisikan sebagai kumpulan dari beberapa huruf *hijaiyyah* yang mempunyai arti, atau satuan terkecil dari ujaran yang memiliki arti. Jadi, segala bunyi ucapan atau tulisan, baik terdiri dari beberapa huruf atau hanya satu huruf yang memiliki konsep makna, maka sesuatu tersebut dikategorikan sebagi kata. Kata merupakan unsur terkecil dan sangat penting dalam suatu bahasa, karena setiap kata mengandung konsep makna dan mempunyai peranan dalam setiap susunan kalimat (kalam) untuk membentuk sebuah informasi yang dapat dipahami. Konsep dan peranan apa yang dimiliki sebuah kata tergantung dari jenis dan macam kata itu, serta peranan penggunaannya di dalam kalimat.

Kata "*kalimah*" didalam bahasa arab terbagi menjadi 3, yaitu : Isim, Fiil dan Huruf.

1. Isim

   Isim adalah setiap kata yang merujuk ke orang/manusia, hewan, tumbuhan, benda mati, tempat, waktu, sifat, atau makna lainnya yang tidak terkait dengan waktu. Ringkasnya, semua kata yang

[19] https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Arab/ diakses tangal 2 Februari 2016, jam11:13

tidak termasuk dalam kata kerja dan "huruf" maka ia adalah isim. Contoh: أَسَدٌ (singa), شهر (bulan) dan اِستِقلاَل (kemerdekaan).

Ciri-ciri isim

a. Tanwin,

   Contoh: رجلٌ (rajul**un** = seorang laki-laki)

b. Adanya alif-lam,

   Contoh: باتكلا (**al**-kitabu = buku).

c. Terletak setelah huruf nida' (untuk memanggil).

   Contoh: دمحم اي (wahai/ya Muhammad).

d. Majrur

   Contoh: عَلىَ الشجَرَةِ (di atas pohon)

e. Setiap kata yang menjadi pokok pembicaraan.

   Contoh : الكِتابُ مُفِيْدٌ (buku itu bermanfaat).

2. Fi'il

Fi’il adalah Kata kerja yang berkaitan dengan pelakunya dan waktu tertentu , baik lampau, sekarang atau akan datang atau kata kerja perintah.

Contoh:

قَالَ	Dia telah berkata	ذَهَبَ	Dia telah pergi
يَقُولُ	Dia berkata	يَذْهَبُ	Dia pergi
قَالُوا	Mereka telah berkata	ذَهَبُوا	Mereka telah pergi

يَقُوْلُونَ	Mereka berkata	يَذّهَبُونَ	Mereka pergi
قُلْ	Katakanlah (kamu)	اِذّهَبْ	pergilahlah (kamu)
قُوْلُوا	Katakanlah (kalian)	اِذّهَبُوا	pergilahlah (kalian)

3. Huruf

   Huruf adalah Kata sambung atau suatu kata yang tidak bisa berdiri sendiri tanpa lainnya (Isim atau Fiil).

Contoh	وَ	Dan/ demi	مِنْ	Dari
	إِلَى	Ke / kepada	ثُمَّ	Kemudian

Dari segi konsep makna yang memiliki atau peranan suatu kata yang digunakan dalam sebuah kalimat, kata dibedakan atas beberapa jenis salah satunya yaitu, *AL-Maushuf* (Nomina/kata benda) yaitu kata yang menyatakan kebendaan, baik yang dinyatakan itu berupa orang, hewan, tumbuhan, dan atau yang lainnya.[20]

Dilihat dari aspek hakikat kebendaan yang ditunjukannya dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu sebagai berikut:[21]

a. *Maushuf adz-Dzat* (kata benda konkret)

   Yaitu kata benda yang menunjukan makna sesuatu yang sesuatu itu terdiri di atas dzatnya sendiri, baik kebendaan itu konkret, dapat dilihat dan diraba, atau tidak. Contoh: kursi, malaikat, kuda, bulan, batu, laut dll.

b. *Maushuf Al-Ma'na* (kata benda abstrak/benda tak wujud)

[20] Nurul Huda, *Mudah Belajar BAHASA ARAB* (Jakarta: Amzah, 2012), cet. Ke-2, h.7-8
[21] Nurul Huda……h.31-32

Yaitu kata benda yang menunjukan makna benda abstrak dan berdiri pada dzat lain, tidak dapat dilihat apalagi diraba, tetapi dapat dibayangkan, dan diyakini keberadaannya. Kata yang menunjukan makna sifat termasuk dalam kategori ini. Contoh: Pengetahuan, bodoh, sabar, sedekah, takut, pelit, manfaat dll.

3. Karakteristik Bahasa Arab dan Fungsi Bahasa

Bahasa adalah bunyi-bunyi yang dipakai oleh setiap kaum untuk menyatakan tuiuannya. Linguistik dalam definisi yang paling sederhana adalah kajian bahasa secara ilmiah. Ini berarti bahwa kajian bahasa itu objektif, tidak subjektif. Objektivitas yang dituntut ini membawa ke stabilnya banyak fakta dan terbentuknya banyak metode serta penciptaan iklim ilmiah yang memberikan derajat tinggi tentang kerja sama dan saling tukarpengalaman kepada para linguis yang spesialis dalam berbagai bahasa.

Linguistik modern mengkaji konstruksi bahasa dari beberapa aspek, yaitu (1) fonetik-fonologi, (2) morfologi, (3) sintaksis, dan (4) semantik. Pembagian ini bertolak dari satuan-satuan kecil dalam bahasa sampai satuan-satuan besar. Sebuah bahasa tersusun dari sejumlah pengantar Linguistik Arab 13 satuan bunyi yang jumlahnya berkisar dalam kebanyakan bahasa antara 30 dan 40 bunyi. Dengan jumlah satuan bunyi yang terbatas ini dapat tersusun jutaan kata, yaitu melalui berbagai konteks bagi satuan bunyi ini pada berbagai posisi. Dari segi teori, kata-kata: دَ كب

بـ كت – كـ تب كـ بت,تـ بك – بـ تك – itu memungkinkan; kata-kata itu tersusun dari satuan yang sama, tetapi berbeda dalam susunan satuan ini di dalam kata.

a. Fonetik -Fonologi

Yaitu mengkaji bunyi-bunyi bahasa sebagai unsur-unsur lambang yang dapat membentuk bahasa. Fonologi tidak mengkaji karakteristik arti bunyi sebagai tujuan itu sendiri, melainkan mengkajinya hanya sebagai sarana untuk menentukan bunyi bahasa dalam kerangka bahasa yang sama. Jelaslah perbedaan antara kajian fonetik dan kajian fonologi dari perbedaan antara apa yang direkam oleh alat ukur dan pengaruhnya terhadap makna. Apabila kita bandingkan dua kata yang sama dalam semua bunyi selain satu bunyi, misaInya dua kata dalam bahasa Arab (سائ ر) dan (صائ ر) maka kita amati bahwa makna kata pertama,berbeda dengan makna kata kedua. Dan unsur lambang bunyi yang membuat makna kata pertama berbeda dengan kata kedua adalah adanya bunyi (الـ سـ ين) pada salah satunya dan (الـ صـاد) pada kata kedua. Ini berarti bahwa penempatan salah satu bunyi pada tempat bunyi lain dapat mengubah makna. Oleh karena itu, kita katakan bahwa (الـ سـ ين) adalah sebuah fonem dan (الـ صـاد) adalah fonem lain. Di sini kita memakai satuan bunyi sebagai terjemahan dari fonem dalam bahasa Eropa. Demikianlah melalui pengkontrasan semantis, dapat menentukan adanya (الـ سـ ين) sebagai satuan bunyi

fonem dan adanya (الـ صاد) sebagai fonem lain yang distingtif dalam bahasa Arab. Dengan demikian pembedaan atas dasar makna dapat ditentukan. Makna adalah hal yang berkaitan dengan satu sistem, maka kata itu tidak bermakna kecuali dalam bahasanya. Ini ber-arti bahwa perbedaan sistem bahasa Arab antara (الـ سـ ين) dan (الـ صاد) tidak harus bagi semua bahasa. Maka, ketepatan pengucapan fonem sesuai dengan sifatnya menentukan ketepatan bunyi kosa kata yang terangkai dari fonem tersebut.

b. Morfologi

Morfologi adalah proses dan input rangkaian fonem menjadi sebuah morfem yang bermakna yang disimbolkan dengan kosa kata.[22] Sistem morphology dalam bahasa Arab disebut dengan *tashrif* yang secara luas membahas semua aspek yang berkaitan dengan pembentukan kosa kata. Konstruksi bahasa tidak tersusun dari satuan bunyi secara lepas,tetapi bahasa tersusun dari satuan-satuan bunyi secara rangkap dalam akar kata dan berbagai bentuk kata. Konsonan (ب + ت + ك) dapat membentuk beberapa susunan. yaitu : (ك ت ب – ك ب ت – ب ت ك – ت ك ب – ب ك ت – ت ب ك)

Pembentukan fonem yang akan merangkai kata Arab juga dipertimbangkan sesuai semantiknya.

c. Sintaksis

[22] Hayati, SS, MA, ...hal.18-19

Sintaksis merupakan kaidah yang menentukan kedudukan kata dalam sebuah kalimat. Morfologi mengkaji sarana pembentukan kata dari berbagai morfem, sedangkan sintaksis mengkaji cara pembentukan kalimat dari berbagai kata. Misalnya, ketika membandingkan kalimat-kalimat berikut: kita (قامت هند – قام هاذ ز مقا محمد – قام الـ فـ تى – قامت سلوى –) meng- amati bahwa *isim* (nomina) yang mengiringi *fi'il* (verba): (قام) berada dalam posisi yang sama dalam kalimat, yaitu *fa'il* (subjek) dalam kalimat itu sebagaimana menurut pandapat para ahli *nahwu* (gramatika). Dari segi ini ia dalam posisinya berfungsi sebagai subjek dalam kalimat. Akan tetapi kita mengamati perbedaan nyata pada akhir isim-isim itu dari segi i'rabnya. Dalam (قام محمد) kita dapati *fa'il* diakhiri dengan *dhammah* dan *tanwin*; dalam (قام الـ فـ تى) kita dapati *fa'il* tanpa *dhammah* dan tanpa *tanwin*. Hal yang sama pada kata(سلوى). Adapun (هند) meskipun sebagai *'alam muannats* (nama diri feminin), seperti: (سلوى), di sini ia diakhiri dengan *dhammah* tanpa *tanwin*.Adapun (هاذ ز) adalah *'alam ajnaby* (nama diri asing), di sini ia tidak diakhiridengan *dhammah*.

d. Retorika

Ilmu retorika Arab membahas penempatan ungkapan sesuai dengan konteks tertentu. Ungkapan Arab yang retorik adalah

ungkapan yang disampaikan sesuai dengan gambaran situasi dan kondisi objek ungkapan tersebut dalam konteks tertentu.[23]

Dari pembahasan tentang bahasa Arab di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa Arab hukumnya wajib bagi umat Islam, karena bahasa Arab merupakan bahasa Al-Qur'an yang merupakan kitab suci agama Islam. Selain dari ayat Al-Qur'an, manusia dituntut untuk bersemangat mempelajari bahasa Arab dalam sebuah hadis, karena bahasa Arab adalah bahasa yang digunakan apabila akan menunaikan rukun islam yang ke lima yaitu menunaikan ibadah haji ke Baitullah di Mekkah dan juga bahasa surga.

دِيْنِكُمْ مِنْ جُزْءٌ فَإِنَّهُ العَرَبِيَّةِ اللُّغَةِ تَعَلُّمِ عَلَى اَحْرِصُوا

Artinya*: Bersemangatlah dalam mempelajari bahasa Arab, karena sesungguhnya bahasa Arab adalah bagian dari agamamu (Umar Ibnu Khattab)*

E. Digital

Kata digital berasal dari kata digitus, dalam Bahasa Yunani yang berarti jari-jemari. Apabila jari-jemari seseorang dihitung, maka akan berjumlah sepuluh (10). Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 radix, yaitu 1 dan 0. Oleh karena itu digital merupakan penggambaran dari suatu kondisi bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau OFF dan ON (sistem bilangan biner), dapat

[23] Hayati, SS, MA, ...hal.25

juga disebut dengan istilah Bit (Binary Digit). Semua sistem komputer menggunakan sistem digital sebagai basis datanya.[24]

F. Adobe Flash Cs6

1. Pengertian Adobe Flash

Perangkat lunak Adobe Flash yang selanjutnya disebut Flash, dulunya bernama "Macromedia Flash" merupakan software multimedia unggulan yang dulunya dikembangkan oleh macromedia, tetapi sekarang dikembangakan dan didistribusikan oleh Adobe system.

Tahun 1996, Flash menjadi metode populer untuk menambahkan animasi website. Flash bisa digunakan untuk membuat animasi, hiburan dan berbagai komponen web, di integrasikan dengan video dalam halaman web sehingga dapat menjadi aplikasi multimedia yang kaya (*Rich Internet application*).[25]

Flash tidak hanya digunakan untuk aplikasi web, tetapi juga dapat dikembangkan untuk membangun aplikasi desktop karena aplikasi *flash* selain di kompilasi menjadi format *.swf, Flash* juga dapat dikompilasi menjadi format *.exe.*

Format *file Flash* adalah *swf*, biasanya disebut" *Shock Wave Flash*". "*Flash movie*" atau " *Flash game*", biasanya *file* berektensi.*swf* dapat

[24] *Pengertian Digital Terlengkap dan Contohnya* _ MENGGAPAI SUKSES.htm (diakses tanggal 4 Februari 2016,10.52)

[25] Andi sunyoto,*Adobe Flash + XML=Rich Multimedia Application, (*Yokyakarta: C.V Andi I Offset,2010) Cet.1: hal.1

dijalankan melalui *web*, secara stand alone pada *Falsh* pada *Flash Player* atau dijalankan di windows dalam format ekstensi *.exe.*



Gambar 2.1 *Logo Adobe Flash CS6*

Adobe Flash CS6 merupakan perangkat lunak multiguna yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam animasi. Dengan berbagai fitur canggih yang ada didalamnya, bisa menggambar, membuat animasi, hingga digunakan untuk membuat game yang menarik dan berkualitas.[26]

Program Adobe Flash CS6 menyediakan berbagai macam fitur untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. Dengan fitur-fitur pada program *Adobe Flash Cs6* akan memudahkan membuat animasi dan persentasi. Program Adobe Flash CS6 dapat mengolah teks maupun objek dengan efek 3 dimensi sehingga tampak menarik.[27]

2. Istilah-Istilah Dalam Adobe Flash

   Berikut beberapa istilah yang nantinya akan sering di jumpai dalam pembuatan animasi :[28]

   a. *Animasi*: suatu gerakan objek gambar atau teks yang di atur sedemikian rupa sehingga kelihatan bergerak.

---

[26] Wahana computer, *PAS membuat Game Intaraktif Menggunkan Adobe Flash CS6*(Yokyakarta:CV ANDI OFFSET)

[27] Madcoms, *Kupas Tuntas Adobe Flash Provesional CS6,* (Yogyakarta: Andi, 2012), h.1

[28] Andi, *Mahir Dalam 7 Hari Adobe Flash CS6,* (Yogyakarta: Andi, 2013), h.2

b. *ActionScript* : Suatu perintah yang diletakkan pada suatu *keyframe* atau objek sehingga frame atau objek tersebut akan menjadi intraktif.

c. *Scene* : Scene/stage yaitu layar yang digunakan untuk menyusun objek-objek baik berupa teks maupun gambar.

d. *Propertis* : Panel yang menampilkan perintah dari suatu perintah yang lain.

e. *Movie klip* : Suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi dengan objek yang lain.

f. *Frame* : Bagian dari layer yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.

g. *Keyframe* : Simbol lingkaran kecil yang terdapat pada *frame* yang digunkan untuk menampung objek atau membatasi sebuah gerakan animasi.[29]

h. *Timeline* : Bagian lembar kerja yang menampilkan *layer* dan *frame.*

i. *Masking* : Perintah yang digunakan untuk menghilangkan isi dari suatu *layer* dan isi *layer* tersebut akan tampak saat animasi di jalankan.

j. *Layer* : Sebuah nama tempat yang digunakan untuk menampung suatu gerakan objek, sehingga jika ingin membuat

[29] Madcoms,... hal.95

gerakan lebih dari satu objek sebaiknya diletakkan pada *layer* yang berbeda.

3. Kelebihan Adobe Flash CS6

Kelebihan yang dimiliki aplikasi adobe flash dibandingkan dengan software animasi lainya, yaitu:[30]

a. Hasil akhir *file flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublis)
b. *Flash* mampu mengimpor hampir semua *file* gambar dan file-file audio sehingga presentasi dengan *file* dapat lebih hidup.
c. Animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol.
d. *Flash* mampu membuat *file axecutable* (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program *flash*.
e. *Font* presentasi tidak akan berubah meskipun *PC* yang digunakan tidak memiliki font tersebut.
f. Gambar *flash* merupakan gambar vector sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di-zoom beratus kali.
g. *Flash* mampu dijalankan pada sistem operasi *windows*.
h. Dapat membuat tombol intarktif dengan sebuah *movie* atau objek yang lain.
i. Dapat membuat tranpransi warna dalam *movie*

[30] Andi Pramono, *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2006), cet.ke-2, h.2

j. Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah di tetapkan.

k. Dapat dikonversikan dan dipublikasikan kedalam beberapa tipe diantaranya adalah : *.swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov.*

l. Dapat mengelola dan membuat animasi dari objek bitmap.[31]

G. *Software*

Aplikasi pendukung yang penulis digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. *CorelDraw* : sebuah program komputer yang melakukan editing pada garis vektor.

b. *Photoshop CS4* : software yang digunakan untuk memodifikasi gambar atau foto secara profesional baik meliputi modifikasi objek sederhana maupun yang sulit sekalipun.

c. *Photoscape* : perangkat lunak editor citra yang dikembangkan oleh MOOII Tech.

d. *Microsoft Word 2007* : Merupakan perangkat lunak pengolah kata

H. *Hadware*

Menggunakan l buah laptop bermerek HP:

Computer name : Epi-PC

[31] Madcoms, Panduan Lengkap Adobe Flash CS 3, (Yogyakarta :Andi Offset, 2008) h.1-2

Operating system	: Windows 7 ultimate 32 bit
Languag	: English
System Model	: HP pavilion
Processor	:AMD A4-3305M APu whit Radeon(tm) HD Grapishc (CPUs), 1.9GHz
Memory	:2048MB RAM
Page file	: 716MB used, 2309MB avaliable

I. Storyboard

Storyboard disusun secara berurutan, layer demi layer. Hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan storyboard adalah tetap mengikuti rangcangan struktur navigasi. Hal ini supaya tidak terjadi kesalahan dalam pembuatan program. Storyboard adalah descrption dari aturan cerita dan termasuk mengambil dari sudut gambar.[32] Storyboard merupakan pengorganisasian grafik, contohnya adalah sederetan ilustrasi kata gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi awal dari suatu file, animasi, atau urutan media intraktif, termasuk intraktivitas di web.

Format yang dipilih untuk *Storyboard*, informasi berikut harus dicantumkan:

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

[32]*StoryboardAnimasi*,http//Raystoryboard.Blogspot.com/2011/06/storyboard-animasi.html, (diakses 04Januari 2016,10.39)

5. Narasi jika ada

6. Animasi jika ada

7. Video, jika ada

8. Audio, jika ada

9. Interaksi dengan penonton, jika ada

10. Dan hal-hal yang perlu diketahui oleh staf produksi

Daftar cek *Storyboard* :[33]

1. Harus ada *Storyboard* untuk tiap halaman, layar atau *frame*.
2. Tiap *Storyboard* harus dinomori.
3. Setiap detail yang berhubungan (warna, grafik, suara, tulisan, interativitas, visual dicantumkan).
4. Setiap teks atau narasi dimasukkan dan diperiksa sesuai dengan nomor *Storyboard* yang berhubungan.
5. Setiap anggota produksi harus mempunyai salinan atau akses yang mudah ke *Storyboard*.

[33] *Storyboard dalam media pembelajaran intraktif*. Pdf, *(*diakses Jum'at 05 Februari, 07.23)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Mei sampai bulan Juli di MTsS Bulaan Kamba. Pemilihan tempat penelitian berdasarkan atas pertimbangan bahwa kondisi dan sarana yang ada pada sekolah tersebut sudah memadai sehingga dapat mendukung di laksanakannya penelitian di MTsS Bulaan Kamba.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini secara umum merupakan penelitian yang bertujuan untuk merancang ensiklopedi bahasa Arab berbasis *android* untuk anak MTsS menggunakan *Adobe Flas cs6,* maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan istilah Research and Development (R&D). *Research and Development* (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.[34]

Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Research and Development (R&D) juga merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru

[34] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h.407

atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.[35]

Yang bertujuan untuk merancang sebuah media pembelajaran yaitu berupa media pembelajaran untuk siswa kelas VII Pondok Pesantren dan juga tingkat Sanawiyah.

Defenisi 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 biasa digunakan dalam bidang ilmu-ilmu social seperti psikologi, sosiologi, pendidikan, manajemen dan lain-lain.[36]

Langkah-langkah Perancangan *Research& Development* yang penulis terapkan adalah Versi ADDIE (*Analysis – Design – Develop – Implement – Evaluate*). Dimana ADDIE ini sendiri muncul tahun 1990 yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda.[37]

Tahapan Pengembangan model ini adalah :

1. *Analize* (Analisa)

Yaitu melakukan analisa kebutuhan, mengidentifikasi masalah dan melakukan analis tugas. Kemudian kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis perlunya pengembangan media/metode pembelajaran baru dan

---

[35]*Nana Syaodih Sukmadinata, Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h.164

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

[37]Dewi Salma Prawidilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2007), h.1

menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru.

2. *Design* (Perancangan)

Yaitu membuat rancangan atau blue print dari produk yang akan dibuat. Kegiatan ini merupakan proses sistematik yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.

3. *Develop* (Pengembangan)

Yaitu proses mewujudkan blue print atau rancangan yang telah didesign menjadi kenyataan. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap di implementasikan.

4. *Implement* (Implementasi / Eksekusi)

Implementasi adalah langkahnya atau untuk menerapkan produk yang telah selesai dirancang.

5. *Evaluate* (Evaluasi / umpan balik)

Yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.[38]Pada penelitian ini penulis hanya melaksanakan tahapan : Analize, Design, dan Develop.

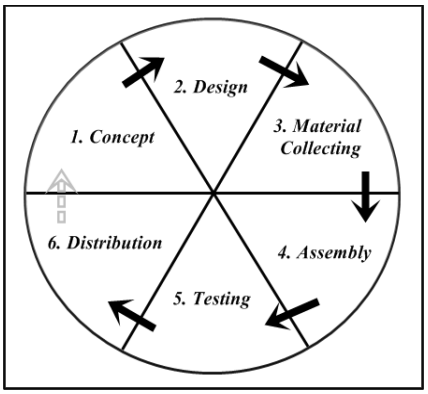
[38]RizaSativaniHayati, *MetodePenelitian Research and Development* (http://oryza-sativa135rsh.blogspot.com/2011/01/metode-penelitian-research-and.html) Diakses 19 Januari 2016

C. Model Pengembangan Multimedia

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan multimedia versi luther-sutopo.[39]

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

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



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia

Sumber : Iwan Binanto, Multimedia Digital, Dasar Teori+ Pengembangannya

[39]Iwan Binanto, *Multimedia Degital, DasarTeori+Pengembangan*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), h.259-263

Tahap-tahap proses penelitian yang meliputi kegiatan-kegiatan dibawah ini :

1. Concept

Tahap concept (pengonsepan) adalah tahap untuk menetukan tujuan yang meliputi identifikasi audiensi, jenis aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan dan lain-lain).Tujuan dan pengunaan akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir (end user).

2. Design

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur 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 mengambarkan deskripsi tiap scene.

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

dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai rancanagan. Tahap ini dapat dikerjakan secara parallel dengan tahap assembly.

4. Assembly

Tahap assembly adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design, seperti storyboard, bagan alir, dan struktur navigasi. Tahap ini menggunakan perangkat lunak authoring, yaitu Adobe Flash CS6 Profesional.

5. Testing

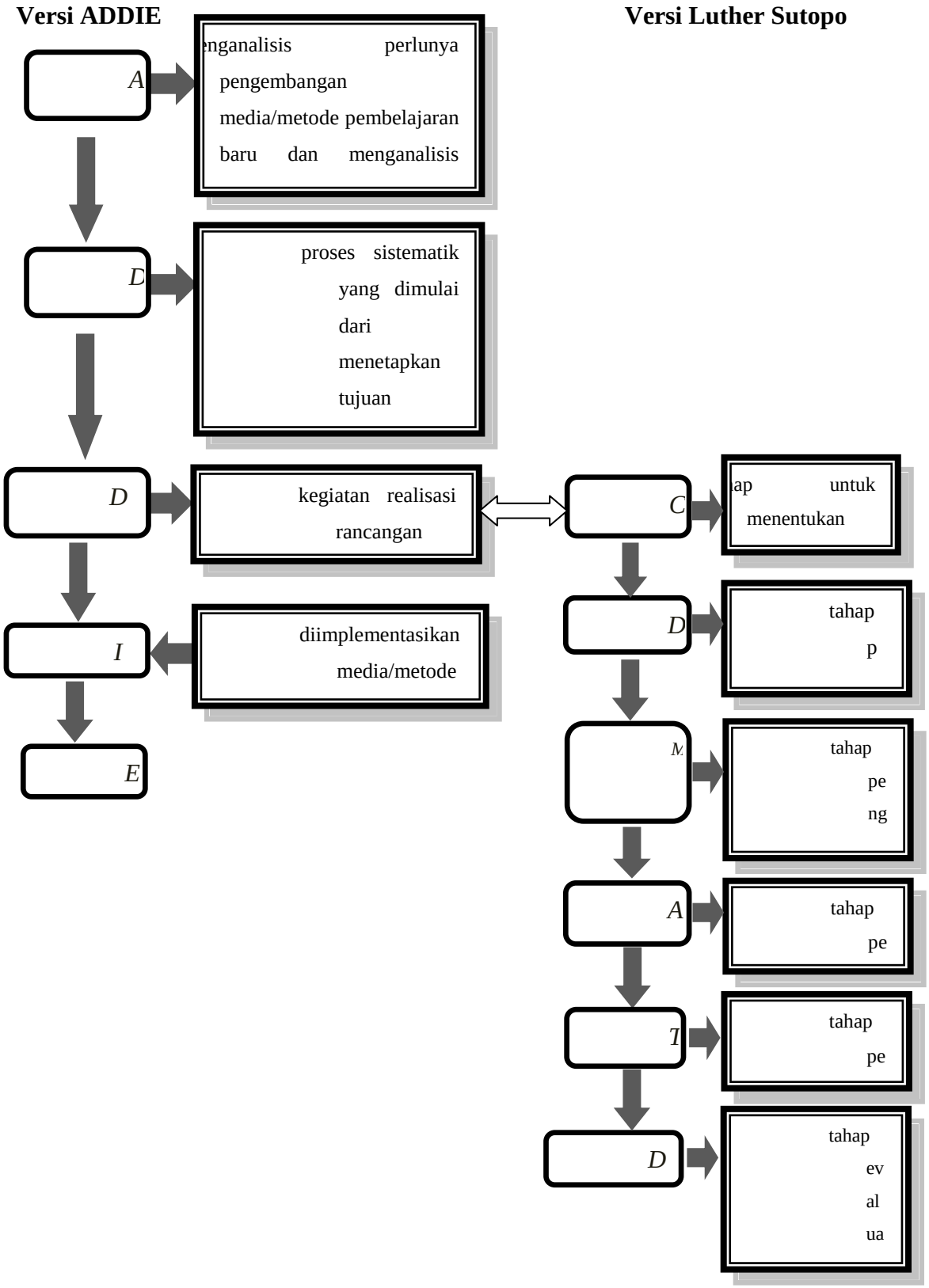
Tahap testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga tahap pengujian alpha (alpha test) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatanya sendiri.

6. Distribution

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan, 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. Tahap Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian, peneliti mengikuti beberapa proses atau tahapan, seperti terlihat pada gambar 3.1 di bawah ini :



Gambar 3.2 Tahapan Penelitian

Keterangan dari gambar di atas adalah :

1. Tahap *Consept*

   pada tahap ini dilakukan penentuan tujuan yang meliputi aplikasi, identifikasi pengguna serta bentuk program aplikasi.

2. Tahap *Design*

   Tahap desain ini bertujuan untuk membuat spesifikasi dari arsitektur program, 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 lain yang 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. Uji Produk

Dalam penelitian ini peneliti melaksanakan uji produk terhadap produk yang peneliti hasilkan agar kesahihan produk peneliti terjamin, uji produknya terdiri dari :

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu standar ukur dari sisi ketepatan dan kesahihan produk. Tujuan uji validitas ini adalah untuk mengetahui tingkat keakuratan suatu produk yang dihasilkan. Produk dikatakan valid jika hasil produk sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

Penelitian ini, nantinya uji validitas akan dilakukan oleh beberapa ahli (expert). Pengujian dilakukan dengan memberikan angket yang berisi tentang penilaian produk.

Analisis media pembelajaran berupa aspek tampilan, aspek instruksional desain, aspek validitas isi, dan kebahasan berdasarkan lembar validasi dilakukan dengan langkah berikut :

a. Memberikan skor jawaban setiap indikator dengan kriteria skala likert:

1 = sangat kurang[40]

2 = kurang

3 = cukup

4 = baik

5 = sangat baik

b. Menentukan jumlah skor dari masing-masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator, dilakukan dengan rumus :

$$N = \frac{BP}{BM} x100\%$$

Pada rumus skor diatas N merupakan nilai yang didapat, *BP* merupakan bobot yang diperoleh dari angket yang diberikan. *BM* merupakan bobot maksimal untuk setiap butir pernyataan pada angket.

c. Perhitungan data nilai akhir validasi dengan menggunakan kriteria skala likert :

[40] Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2012) cet.9;h.13

Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi Skor

Persentase	Kriteria
0 – 20	Tidak Valid
21 – 40	Kurang Valid
41 – 60	Cukup Valid
61 – 80	Valid
81 – 100	Sangat Valid

(Sumber : dimodifikasi dari riduwan 2012)[41]

2. Uji Praktikalitas

Setelah produk divalidasi dan hasilnya valid maka tahap selanjutnya adalah uji praktikalitas. Uji praktikalitas merupakan standar ukur dari sisi kepraktisan produk. Produk yang bersifat praktis jika suatu produk tersebut mudah digunakan dan tidak berbelit-belit. Cara pengujian sama dengan uji validitas yaitu: Lembar uji kepraktisan yang penulis kepada guru yang mengajar Bahasa Arab. Data hasil uji praktikalitas dianalisis dengan persentase peritmenya dengan rumus :

$$N = \frac{BP}{BM}\ x\ 100\%$$

Pada rumus diatas N merupakan nilai yang didapat, BP merupakan bobot yang diperoleh dari angket yang diberikan, dan BM merupakan bobot maksimum untuk setiap butir pernyataan pada angket.

Hasil akhir dari penjumlahan nilai perindikator diukur dengan criteria skala likert sebagai berikut :

[41] Riduwan, *Skala Pengukuran*. . . h. 15

Tabel 3.3 Kriteria Interpretasi Skor

Persentase	Kriteria
0 – 20	Tidak Praktis
21 – 40	Kurang Praktis
41 – 60	Cukup Praktis
61 – 80	Praktis
81 – 100	Sangat Praktis

(Sumber : dimodifikasi dari Riduwan 2012)[42]

3. Uji Efektifitas

Uji efektifitas merupakan tahap terakhir dalam pengujian produk, yang di maksud uji efektifitas adalah mengukur kesesuaian antara hasil produk dengan tujuan yang akan dicapai. Suatu produk bisa dikatakan efektif apabila hasil produk mencapai semua tujuan yang telah ditetapkan.

Lembar uji efektifitas ini penulis ambil dari mahasiswa yang telah mempelajari mata pelajaran instalasi komputer. kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

[42] Riduwan, *Skala Pengukuran*. . . h. 15

Tabel 3.4 Kriteria Interpretasi Skor

esentase	**iteria**
20	lak Efektif
-40	rang Efektif
-60	kup Efektif
-80	ktif
-100	ngat Efektif

(Sumber : dimodifikasi dari Riduwan 2012)[43]

Nilai setiap indikator angket diukur dengan skala likert seperti halnya perhintungan pada uji validitas dan praktikalitas yang penulis lakukan.

[43] Riduwan, *Skala Pengukuran*. . . h. 15

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Analize* (Analisis)

Analisis masalah merupakan tahapan pertama yang harus dilakukan sebelum perancangan aplikasi. Dengan melakukan penelusuran dari keadaan yang sedang berjalan untuk memudahkan penulis mendefenisikan permasalahan yang dihadapi oleh siswa di MTsS Bulaan Kamba dalam mengikuti mata pelajaran bahasa Arab. Analisis masalah juga bertujuan untuk mengetahui pentingnya aplikasi yang akan dirancang dan hal-hal yang dibutuhkan dalam proses perancangan aplikasi ensiklopedi bahasa Arab Digital.

Dari yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah bahwa kegiatan pembelajaran masih banyak didominasi oleh guru sehingga siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran, metode yang digunakan dalam pembelajaran masih ceramah, guru masih terfokus pada buku paket dan lks siswa, media yang digunakan masih papan tulis, Siswa kurang memahami materi yang disampaikan tanpa mengggunakan media pembelajaran yang interaktif.

Dengan menggunakan buku siswa hanya akan dapat membaca sehingga tingkat pemahaman siswa membutuhkan waktu yang agak lama, dan mengajar dengan menggunakan metode ceramah siswa akan melakukan aktifitas lain seperti tidur, bercerita dengan teman sebangku, meribut, keluar kelas dan lainnya. Oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang disertai

dengan animasi yang menarik sehingga pembelajaran tidak akan membosankan dan siswa akan mudah untuk mengingatnya.

Hal ini bertujuan agar proses belajar mengajar bisa berjalan dengan lancar dan peserta didik bisa aktif dan fokus terhadap pelajaran yang diberikan guru.

Hal lain yang juga dibutuhkan selama tahapan analisis masalah adalah persiapan terhadap perangkat lunak atau *software* dan perangkat keras atau *hardware* yang digunakan dalam merancang aplikasi ensiklopedi bahasa Arab digital. Persiapan perangkat lunak dan perangkat keras yang dimaksud di sini adalah *Hardware* berupa perangkat keras seperti laptop serta sebuah *smartphone android* yang diperlukan untuk pengujian aplikasi. Dan *software* yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran ini menggunakan *software Adobe Flash CS6* sebagai *software* utama, didukung *software* yang lain seperti, *Adobe Air, Corel Draw X4, Adobe Photoshop CS4, Swismax4 dan* ArabicPad dan *software-software* lain yang mendukung dalam proses perancangan aplikasi.

B. *Design* (Perancangan)

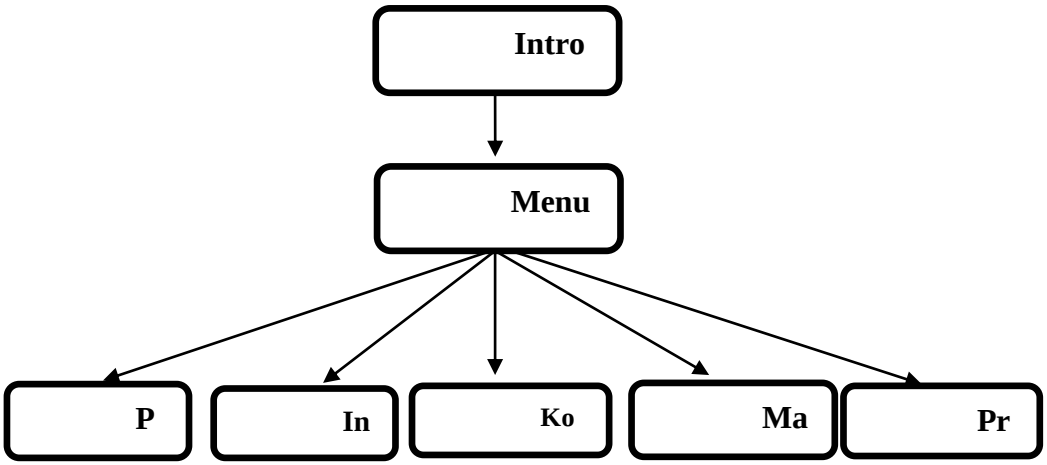
Pada tahap ini dilakukan desain struktur navigasi dan *storyboard*

1. Desain Struktur Navigasi

menu pada desain ensiklopedi bahasa Arab ini 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.

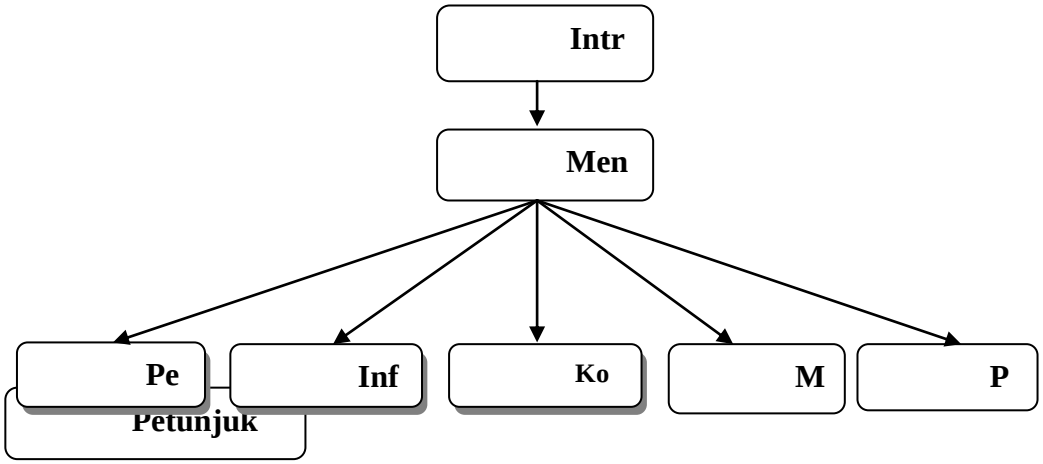
2. Struktur Navigasi Utama

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:



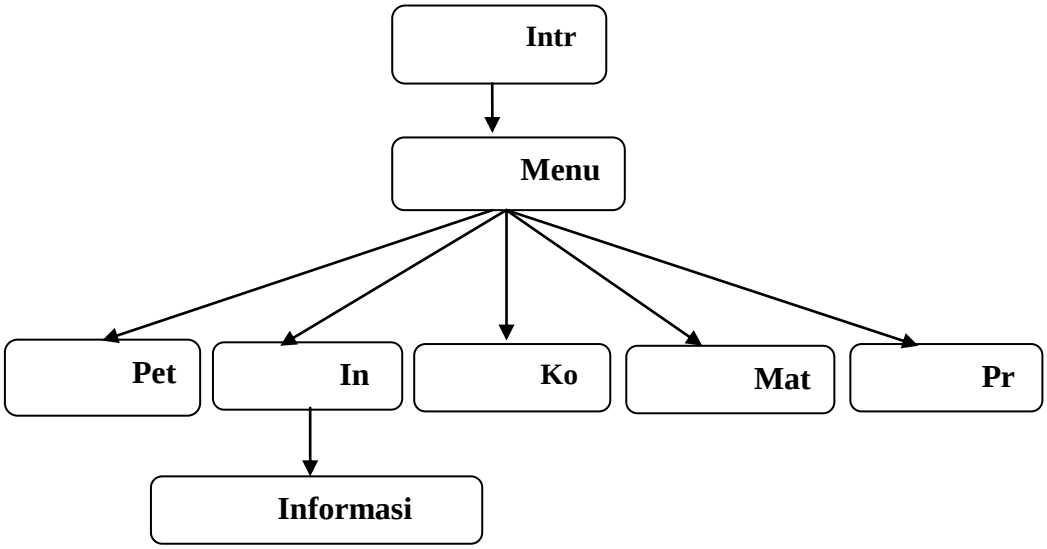
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Utama

3. Struktur Navigasi Petunjuk



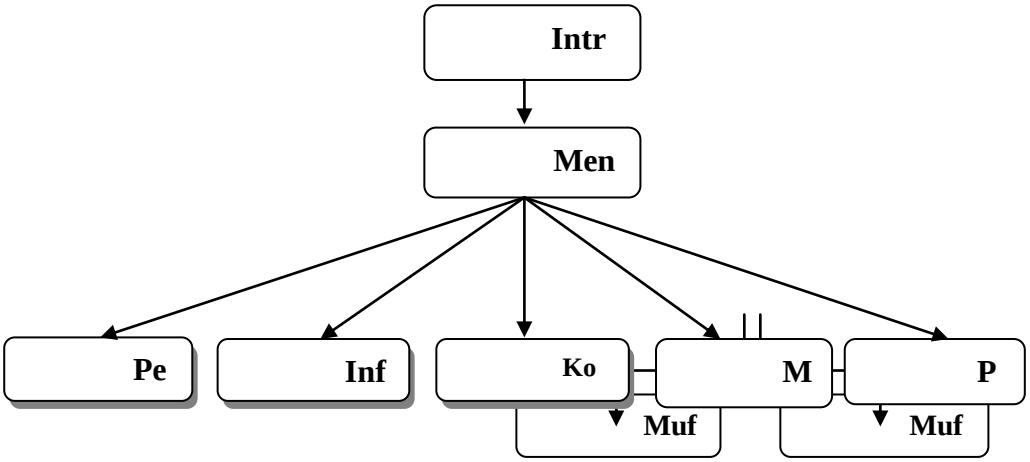
Gambar 4.2 Struktur Navigasi Petunjuk

4. Struktur Navigasi Informasi



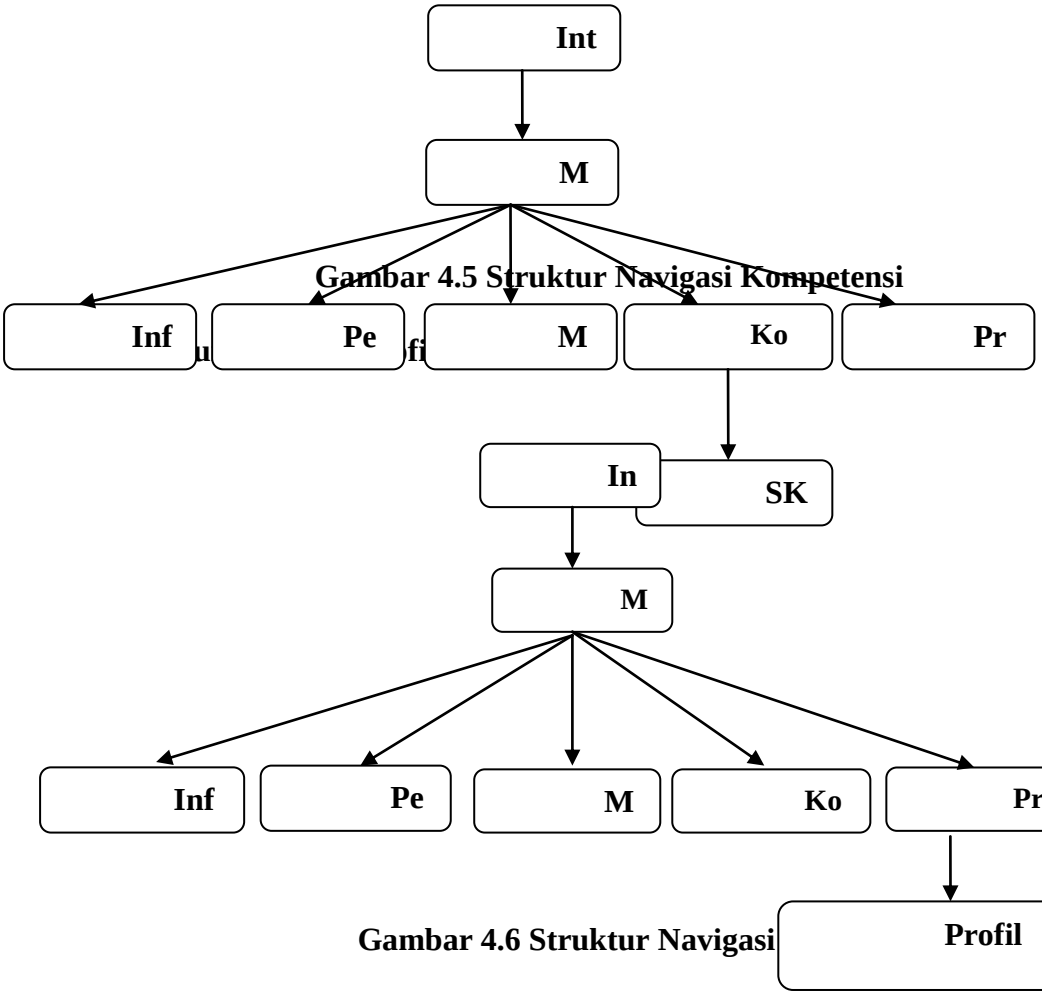
Gambar 4.3 Struktur Navigasi Informasi

5. Struktur Navigasi Materi



Gambar 4.4 Struktur Navigasi Materi

6. Struktur Navigasi Kompetensi



Gambar 4.5 Struktur Navigasi Kompetensi

Gambar 4.6 Struktur Navigasi

8. Desain *Storyboard*

Gambaran dari *scene*, bentuk visual perancangan, *audio*, durasi, *actionscript*, keterangan dan narasi akan dibuat pada perancangan *storyboard*. Hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan. *Storyboard* pada *scene* awal adalah halaman *Home* atau

halaman pembuka, selanjutnya adalah *scene* untuk menu utama dan *scene* untuk seluruh akan disampaikan pada keseluruhan *scene* Desain *storyboard* secara ringkas untuk setiap *scene* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Desain *Storyboard*

Scene 1	Selamat Datang
Scene 2	nu Utama
Scene 3	Informasi
Scene 4	Petunjuk
Scene 5	Kompetensi
Scene 6	Materi
Scene 7	Profil

Storyboard dikembangkan untuk setiap menu yaitu:

1. *Scene* 1 Intro, merupakan menu awal masuk ke dalam media pembelajaran ensiklopedi bahasa Arab.

2. *Scene* 2 Menu utama, merupakan menu yang terdapat dalam perancangan aplikasi ensiklopedi bahasa Arab yang terdiri atas beberapa sub menu yaitu, Informasi, Petunjuk, Kompetensi, Materi, dan Profil.
3. *Scene* 3 Informasi, merupakan menu yang berisikan informasi tentang perancangan aplikasi ensiklopedi bahasa Arab.
4. *Scene* 4 Petunjuk, merupakan menu yang berisikan petunjuk tentang cara penggunaan perancangan aplikasi ensiklopedi bahasa Arab.
5. *Scene* 5 Kompetensi, yang merupakan menu yang berisikan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dari materi perancangan aplikasi ensiklopedi bahasa Arab.
6. *Scene* 6 Materi, yang merupakan menu yang berisikan materi yang akan dijelaskan dalam perancangan aplikasi ensiklopedi bahasa Arab.
7. *Scene* 7 Profil, yang merupakan menu yang berisikan profil penulis.

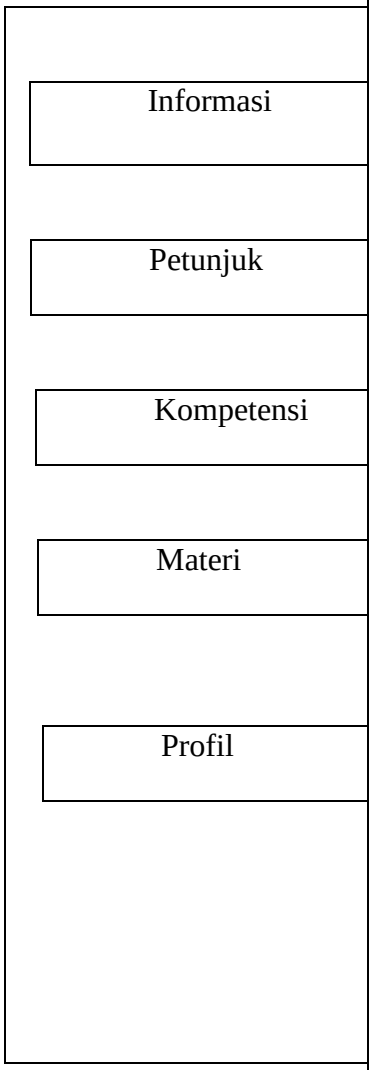
9. Desain *Interface* (Antar Muka)

Media ini dirancang untuk siswa kelas VII MTsS Bulaan Kamba. Maka desain dibuat sederhana namun masih menggunakan unsur animasi diantaranya animasi teks, animasi gambar, dan musik agar siswa tertarik menggunakan media ini untuk belajar bahasa Arab.

Berikut adalah beberapa contoh desain antarmuka aplikasi ini :

Tabel 4.2 Desain *Interface*

Scene	***Visual***	***Image***	***Audio***
1	**2**	**3**	**4**
1		Background, Animasi Teks, Animasi Gambar Gambar, Tombol,	relaksasi.mp3

2		Background, Animasi gambar , Gambar, Tombol,	

C. *Development* (Pengembangan)

Development adalah proses yang dilakukan dalam mengimplementasikan hasil *design* ke dalam rancangan program aplikasi berdasarkan *design* yang telah ditentukan. Tahapan ini juga disebut dengan nama pengkodingan. Pengkodingan pada aplikasi ensiklopedi bahasa Arab digital ini menggunakan *Adobe Flash Cs6.*

Perancangan aplikasi ensiklopedi bahasa Arab digital berbasis *android* menggunakan *adobe flash cs6* ini de kembangkan oleh versi luther sutopo Menurut luther, model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu:

1. *Concept* (Pengonsepan)

Perancangan *aplikasi* ensiklopedi bahasa Arab ini dirancang untuk guru dan siswa kelas VII Tsanawiyah . Bagi guru, mediaini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah mengajarkan materi bahasa Arab didalam kelas. Dan bagi siswa, media ini bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar siswa mengikuti pembelajaran, serta media ini juga bisa digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri karena media ini disajikan dengan gambaryang menarik.

Media ini dirancang untuk menyajikan pembelajaran yang mengandung unsur animasi yang dapat menambah minat belajar siswa.Media berisitentang informasi, petunjuk,penjelasan materi yang berisi mufrodat-mufrodat, profil dan quisyang dapat menguji pemahaman terhadap materi dan mengasah otak siswa dari proses pembelajaran. Media juga dilengkapi dengan gambar-gambar sebagai ilustrasi untuk menjelaskan materi.

Tampilan media ini menggunakan *background*, tema, serta musik yang bernuansa islami, sehingga menarik untuk dinikmati oleh siswa. Penjelasan materi menggunakan gambar dan animasi.

Perancangan aplikasi ensiklopedi bahasa Arab iniakan dikemas dalam bentuk *file apk* yang dapat dijalankan menggunakan *adobe air* yang diinstal di *Smartphone Android* dan tidak memerlukan sistem lain untuk menjalankannya. Penyajian yang dibuat semenarik mungkin yaitu dengan menggabungkan antara teks, gambar, audio dan animasi.Tampilan dibuat menarik sehingga siswa lebih tertarik untuk menggunakannya.

Perancangan media pembelajaran ini menggunakan *software Adobe Flash CS6* sebagai *software* utama, didukung *software* yang lain seperti, *Adobe Air, Corel Draw X4,Adobe Photoshop CS4, dan Swismax4*

2. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah *image* (gambar), *audio* (suara), foto digital, *background* (latar belakang), *scene* jadi dan *image-image* pendukung lainnya. Pada praktiknya, tahap ini biasa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly* (pembuatan).

Beberapa data dan informasi yang harus dikumpulkan untuk memulai pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut**:**

1. Gambar-gambar yang berupa orang, ruangan-ruangan *background* gambar-gambar yang menarik.

2. Data audio yang digunakan adalah suara penjelasan tentang materi bahasa Arab.
3. Data untuk materi pembelajaran.

3. *Assembly* (Pembuatan)

Assembly adalah tahap pembuatan seluruh objek *Aplikas*i ensiklopedi bahasa Arab berdasarkan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya.

a. Pembuatan Objek dan *Background*

Objek pada aplikasi ini digambar secara manual dengan menggunakan fasilitas atau *tool-tool* yang ada pada *Adobe Flash CS6*, namun ada juga yang mengambil gambar-gambar *clipt art* dan beberapa *wallpaper*.

Untuk menggambar garis maupun bidang menggunakan *tool line, oval*, dan *rectangle*, untuk pengaturan besar kecil bidang menggunakan *free transform tool*, untuk pembuatan teks menggunakan *text tool*, sedangkan untuk pewarnaannya menggunakan fasilitas *paint bucket tool*. Untuk pembuatan *scroll* teks menggunakan *UIScrollBar*. Sedangkan untuk efek animasi objek lebih banyak menggunakan teknik animasi,merubah warna, *alpha, mask, movie clip* dan *motion tween.* Untuk *background* menggunakan *wallpaper* yang menggambarkan suasana islami.

Secara keseluruhan, setelah objek maupun *background* dibuat maka langkah selanjutnya yaitu meng*convert* menjadi simbol dengan tipe *graphic*, hal ini dimaksudkan agar gambar objek maupun *background*

tersimpan pada panel *library*. Sehingga apabila kita ingin meletakkan gambar tersebut pada area kerja, kita tinggal men*drag* (geser) gambar dari *library* ke area kerja tersebut. Contohnya adalah gambar *background* yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.7 *Background Home*

b. Pembuatan Tombol Navigasi

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



Gambar 4.8 Tombol Home

c. Pemrograman dengan *Action script*

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 menu_utama

```
movieClip_2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
    fl_ClickToGoToScene_2);
function fl_ClickToGoToScene_2(event:MouseEvent):void
{
   MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "menu");
}
```

b. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan menu informasi

```
button_1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
    fl_ClickToGoToScene_3);
```

function fl_ClickToGoToScene_3(event:MouseEvent):void

{

MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "informasi");

}

c. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan tombol petunjuk

button_2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,

fl_ClickToGoToScene_4);

function fl_ClickToGoToScene_4(event:MouseEvent):void

{

MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "petunjuk");

}

d. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan tombol kompetensi

button_3.addEventListener(MouseEvent.CLICK,

fl_ClickToGoToScene_5);

function fl_ClickToGoToScene_5(event:MouseEvent):void

{

MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "kompetensi");

}

e. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan tombol materi

button_4.addEventListener(MouseEvent.CLICK,

fl_ClickToGoToScene_6);

function fl_ClickToGoToScene_6(event:MouseEvent):void

{

MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "materi");

}

f. *Actionscript* yang digunakan untuk menjalankan tombol profil

button_5.addEventListener(MouseEvent.CLICK,

fl_ClickToGoToScene_7);

function fl_ClickToGoToScene_7(event:MouseEvent):void

{

MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "profil");

}

d. Test *Movie* dan Publikasi *File*

Setelah semua tahap pembuatan media ini selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan *test movie* dengan tujuan untuk mengetahui apakah media yang dibuat 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.

e. Tampilan Hasil dari media

1. Halaman Intro



Gambar 4.9 Tampilan Halaman *Intro*

Pada halaman *Intro* ini akan dialihkan ke *Frame* yang terdapat didalamnya tombol untuk masuk ke halaman Menu Utama.

2. Halaman Menu Utama

Pada halaman Menu Utama ini, terdapat 6 buah tombol yaitu Informasi, Petunjuk, Kompetensi, Materi, dan Profil. Halaman tersebut seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Menu Utama

3. Halaman Informasi

Pada halaman informasi ini terdapat berbagai informasi tentang perancangan aplikasi ensiklopedi bahasa Arab.Pada halaman ini terdapat sebuah tombol untuk kembali ke menu utama.Halaman tersebut seperti gambar berikut.



Gambar 4.11 Tampilan Halaman Informasi

4. Halaman petunjuk

Pada halaman petunjuk terdapat petunjuk penggunaan aplikasi ensiklopedi bahasa Arab. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu utama. Halaman tersebut seperti gambar berikut.



Gambar 4.12 Tampilan Halaman Petunjuk

5. Halaman Kompetensi

Pada halaman kompetensi ini terdapat Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pelajaran bahasa Arab. Halaman tersebut seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.13 Tampilan Halaman Kompetensi

6. Halaman Materi

Pada halaman materi terdapat tombol-tombol untuk masuk ke halaman isi materi bahasa Arab. Tombol-tombol tersebut yaitu mufrodat 1 dan mufrodat 2, tahap akhir dan tombol Home untuk kembali ke menu utama. Halaman tersebut seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.14 Tampilan Halaman Materi

a. Halaman materi mufrodat 1

Pada halaman materi mufrodat 1 berisikan mufrodat tentang mudzakar dan mu'annast. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu materi. Halaman tersebut seperti gambar berikut



Gambar 4.15 Tampilan Halaman Materi mufrodat 1

1. Halaman mufrodat **طَالِبَةٌ** dan **طَالِبٌ**

Pada halaman mufrodat طَالِبَةٌ dan طَالِبٌ berisikan penjelasan tentang siswa perempuan dan siswa laki-laki. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu materi. Halaman tersebut seperti gambar berikut



Gambar 4.16 Tampilan Halaman mufrodat طَالِبَةٌ dan طَالِبٌ

2. Halaman mufrodat **مُدَرِّسَةٌ** dan **مُدَرِّسٌ**

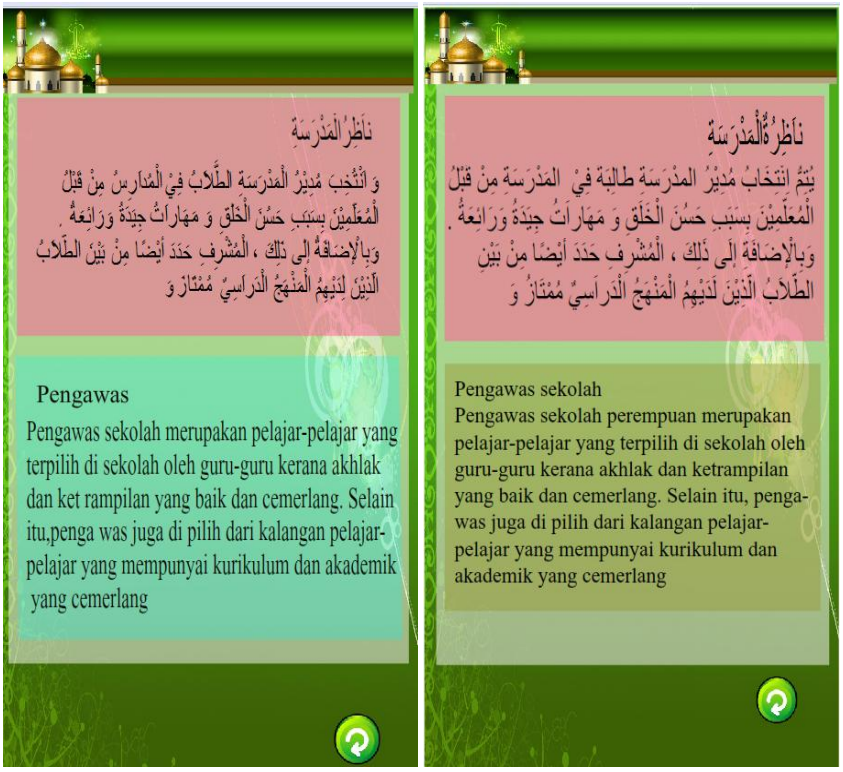
Pada halaman mufrodat مُدَرِّسَةٌ dan مُدَرِّسٌ berisikan penjelasan tentang guru perempuan dan guru laki-laki. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu materi. Halaman tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 4.17 Tampilan Halaman mufrodat مُدَرِّسَةٌ dan مُدَرِّسٌ

3. Halaman mufrodat **نَاظِرَةُ الْمَدْرَسَةِ** dan **نَاظِرُ الْمَدْرَسَةِ**

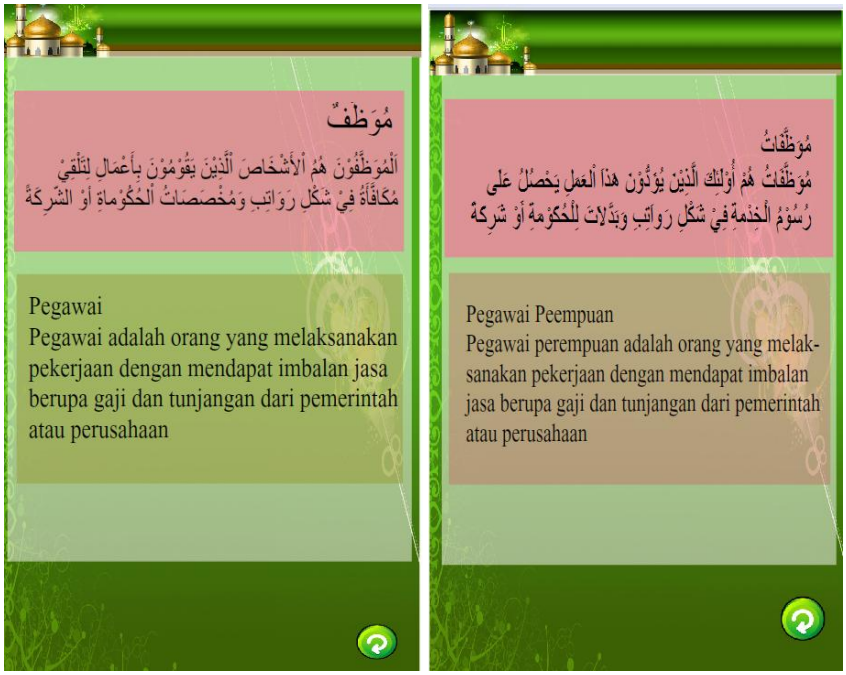
Pada halaman mufrodat نَاظِرَةُ الْمَدْرَسَةِ dan نَاظِرُ الْمَدْرَسَةِ berisikan penjelasan tentang pengawas sekolah perempuan dan pengawas sekolah laki-laki. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu materi. Halaman tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 4.18 Tampilan Halaman mufrodat نَاظِرُ الْمَدْرَسَةِ dan نَاظِرَةُ الْمَدْرَسَةِ

4. Halaman mufrodat **مُوَظَّفَةٌ** dan **مُوَظَّفٌ**

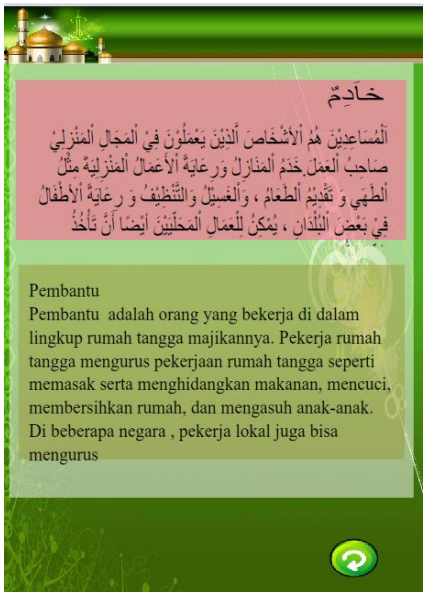
Pada halaman mufrodat مُوَظَّفَةٌ dan مُوَظَّفٌ berisikan penjelasan tentang pengawai sekolah perempuan dan pengawai sekolah laki-laki. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu materi. Halaman tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 4.19 Tampilan Halaman mufrodat مُوَظَّفَةٌ dan مُوَظَّفٌ

5. Halaman mufrodat خَادِمٌ

Pada halaman mufrodat خَادِمٌ berisikan penjelasan tentang pembantu. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu materi. Halaman tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 4.20 Tampilan Halaman mufrodat خَادِمٌ

6. Halaman mufrodat **بَوَّابٌ**

Pada halaman mufrodat بَوَّابٌ berisikan penjelasan tentang satpan. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu materi. Halaman tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 4.21 Tampilan Halaman mufrodat بَوَّابٌ

7. Halaman mufrodat **اَمِيْنَةُ الْمَكْتَبَةِ** dan **أَمِيْنُ الْمَكْتَبِ**

Pada halaman mufrodat اَمِيْنَةُ الْمَكْتَبَةِ dan أَمِيْنُ الْمَكْتَبِ berisikan penjelasan tentang kepala perpustakaan perempuan dan kepala perpustakaan laki-laki. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu materi. Halaman tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 4.22 Tampilan Halaman mufrodat اَمِيْنُ الْمَكْتَبِ dan اَمِيْنَةُ الْمَكْتَبَةِ

8. Halaman Mufrodat **بَائِعَةٌ** dan **بَائِعُ**

Pada halaman mufrodat **بَائِعَةٌ** dan بَائِعُ berisikan penjelasan tentang penjual perempuan dan penjual laki-laki. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu materi. Halaman tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 4.23 Tampilan Halaman mufrodat بَائِعَةٌ dan بَائِعٌ

b. Halaman materi mufrodat 2

Pada halaman materi mufrodat 2 berisikan mufrodat tentang warna dan ruangan. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu materi. Halaman tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 4.24 Tampilan Halaman mufrodat 2

1. Halaman Materi **أَسْوَدُ**

Pada halaman mufrodat أَسْوَدُ berisikan mufrodat tentang warna hitam. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu materi. Halaman tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 4.25Tampilan Halaman mufrodat أَسْوَدُ

2. Halaman materi **أَبْيَضُ**

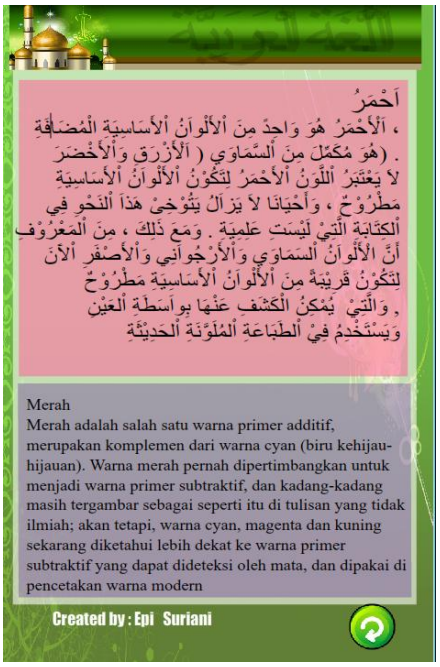
Pada halaman mufrodat أَبْيَضُ berisikan mufrodat tentang warna putih.Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu materi. Halaman tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 4.26 Tampilan Halaman mufrodat أَبْيَضُ

3. Halaman Materi **أَحْمَرُ**

Pada halaman mufrodat أَحْمَرُ berisikan mufrodat tentang warna merah. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu materi. Halaman tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 4.27 Tampilan Halaman mufrodat أَحْمَرُ

4. Halaman Materi أَزْرَقُ

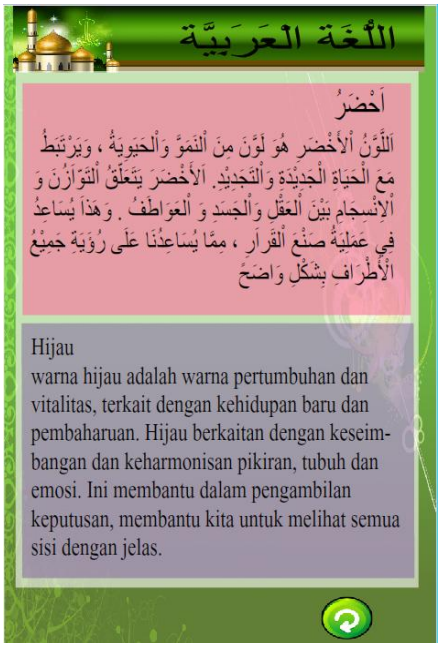
Pada halaman mufrodat أَزْرَقُ berisikan mufrodat tentang warna biru. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu materi. Halaman tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 4.28 Tampilan Halaman mufrodat أَزْرَقُ

5. Halaman materi أَخْضَرُ

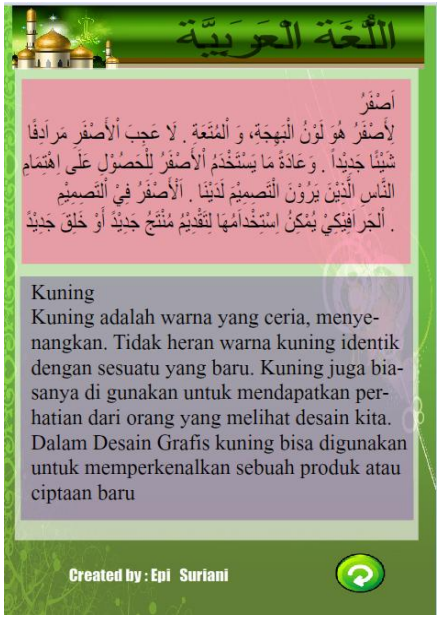
Pada halaman mufrodat أَخْضَرُ berisikan mufrodat tentang warna hijau. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu materi. Halaman tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 4.29 Tampilan Halaman mufrodat أَخْضَرُ

6. Halaman Materi **أَصْفَرَ**

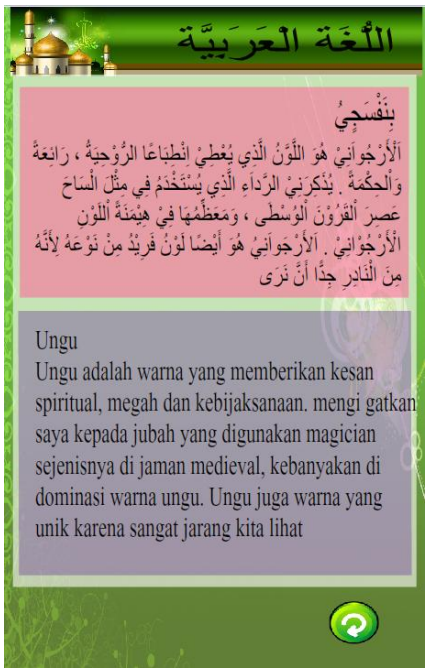
Pada halaman mufrodat أَصْفَرَ berisikan mufrodat tentang warna kuning. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu materi. Halaman tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 4.30 Tampilan Halaman mufrodat أَصْفَرَ

7. Halaman Materi **بَنَفْسَجِيٌّ**

Pada halaman mufrodat بَنَفْسَجِيٌّ berisikan mufrodat tentang warna orange. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu materi. Halaman tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 4.31 Tampilan Halaman Mufrodat بَنَفْسَجِيٌّ

8. Halaman Materi **بُرْتُقَالِيٌّ**

Pada halaman mufrodat بُرْتُقَالِيٌّ berisikan mufrodat tentang warna orange. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu materi. Halaman tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 4.32 Tampilan Halaman mufrodat بُرْتُقَالِيٌّ

9. Halaman materi **غُرْفَةُ الجُلُوْسِ**

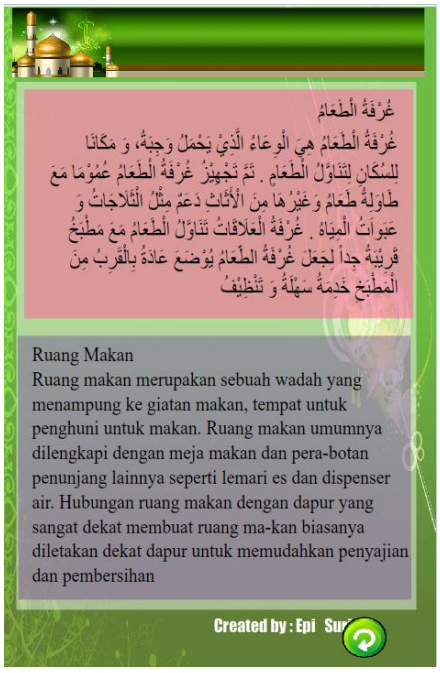
Pada halaman mufrodat غُرْفَةُ الجُلُوْسِ berisikan mufrodat tentang ruang tamu. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu materi. Halaman tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 4.33 Tampilan Halaman mufrodat غُرْفَةُ الجُلُوْسِ

10. Halaman materi **غُرْفَةُ الْطَعَامِ**

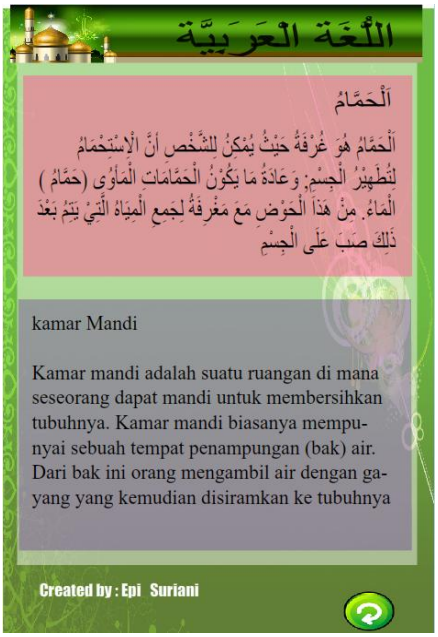
Pada halaman mufrodat غُرْفَةُ الْطَعَامِ berisikan mufrodat tentang ruang makan. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu materi. Halaman tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 4.34 Tampilan Halaman mufrodat غُرْفَةُ الْطَعَامِ

11. Halaman materi **اَلحَمّاَمُ**

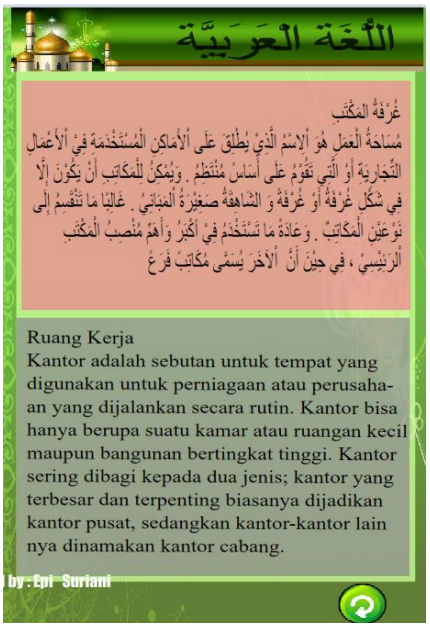
Pada halaman mufrodat اَلحَمّاَمُ berisikan mufrodat tentang kamar mandi. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu materi. Halaman tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 4.35 Tampilan Halaman mufrodat اَلحَمّاَمُ

12. Halaman materi **غُرْفَةُ الْمَكْتَبِ**

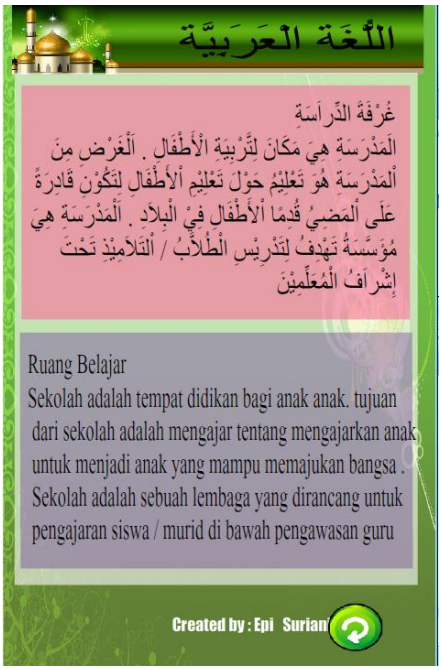
Pada halaman mufrodat غُرْفَةُ الْمَكْتَبِ berisikan mufrodat tentang ruang kerja. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu materi. Halaman tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 4.36 Tampilan Halaman mufrodat غُرْفَةُ الْمَكْتَبِ

13. Halaman Materi **غُرْفَةُ المُذَكَرَةِ**

Pada halaman mufrodat غُرْفَةُ المُذَكَرَةِ berisikan mufrodat tentang ruang belajar. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu materi. Halaman tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 4.37 Tampilan Halaman Mufrodat غُرْفَةُ المُذَكَرَةِ

14. Halaman Materi **غُرْفَةُ النَوْمِ**

Pada halaman mufrodat **غُرْفَةُ النَوْمِ** berisikan mufrodat tentang ruang belajar. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu materi. Halaman tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 4.38 Tampilan Halaman mufrodat غُرْفَةُ النَوْمِ

7. Halaman Profil

Pada halaman profil terdapat biodata diri tentang penulis. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu utama. Halaman tersebut seperti gambar berikut.



Gambar 4.39 Tampilan Halaman Profil

4. *Testing* (Pengujian)

Testing adalah tahap pengujian produk jadi. Apabila ada kesalahan produk akan dibetulkan, 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, media diuji dengan Metode *Blackbox.*

a. 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:

Tabel 4.3 Identifikasi dan Rencana Pengujian

	Kelas Uji	**Butir Uji**	**Tingkat Pengujian**	**Jenis Pengujian**

			n	
	Pengujian Menu Intro	Menu masuk Menu Utama	Pengujian unit	*Black box*
	Pengujian Menu Utama	Menu Informasi	Pengujian unit	*Black box*
		Menu Petunjuk	Pengujian unit	*Black box*
		Menu Kompetensi	Pengujian unit	*Black box*
		Menu	Peng	*Black*

		Materi	ujian unit	*box*
		Menu Profil	Pengujian unit	*Black box*
	Pengujian menu Informasi	Menu Informasi	Pengujian unit	*Black box*
	Pengujian menu Petunjuk	MenuPetunjuk	Pengujian unit	*Black box*
	Pengujian Menu Komp	Menu Kompeten	Pengujia	*Black bo*

	etensi	si	n u ni t	*x*
	Pengujian menu Materi	Menu Materi	Pengujian Unit	*Black box*
	Pengujian Menu Profil	Menu Profil	Pengujian Unit	*Black box*
	Pengujian Menu Keluar	Menu Keluar	Pengujian Unit	*Black box*

b. Pengujian Menu Intro adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Pengujian Menu *Intro*

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**

			n
Klik Tombol Home	Menampilkan menu utama	Menu utama tampil	Diterima

c. Pengujian Menu Utama adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Pengujian Menu Utama

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Informasi	Menampilkan halaman Informasi	Halaman Informasi tampil	Diterima
Klik tombol Petunjuk	Menampilkan halaman Petunjuk	Halaman Petunjuk tampil	Diterima
Klik tombol Kompeten	Menampilkan halaman Kompe	Halaman Kompetensi tampi	Diterima

si	tensi	l	
Klik tombol Materi	Menampilkan halman Materi	Halaman Materi tampil	Diterima
Klik Tombol Profil	Menampilkan halaman Profil	Halaman Profil tampil	Diterima
Klik Tombol Keluar	Menampilkan halaman profil	Halaman Profil tampil	Diterima

d. Pengujian Menu Informasi

Tabel 4.6 Pengujian Menu Informasi

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Informasi	Menampilkan halaman Informasi	Halaman Informasi tampil	Diterima

e. Pengujian Menu Petunjuk

Tabel 4.7 Pengujian Menu Petunjuk

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Petunjuk	Menampilkan halaman Petunjuk	Halaman Petunjuk tampil	Diterima

f. Pengujian Menu Kompetensi

Tabel 4.8 Pengujian Menu Kompetensi

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Kompetensi	Menampilkan halaman Kompetensi	Halaman Kompetensi tampil	Diterima

g. Pengujian Menu Materi

Tabel 4.9 Pengujian Menu Materi

Kasus dan Hasil Uji Coba Program

ıta	ıng diharapkan	ısil Uji Coba	ɛsimpulan
ik tombol mufrodat 1	enampilkan menu mufrodat 1	enu mufrodat tampil	terima
ik tombol mufrodat 2	enampilkan menu mufrodat 2	enu mufrodat tampil	terima

h. Pengujian Menu Profil

Tabel 4.10 Pengujian Menu Profil

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Profil	Menampilkan halaman Profil	Halaman Profil tampil	Diterima

i. Hasil pengujian fungsionalitas

Tabel 4.11 Pengujian Fungsionalitas

No	**Pengujian**	***Error***	**Validitas**
1	Tombol	-	Valid

2	*Action Script*	-	Valid
3	Animasi	-	Valid

5. *Distribution*

Dalam tahapan proses *distribusi* ini media yang sudah jadi di*publish* menjadi *file apk* dan di instal menggunakan *adobe air* di *android* sehingga produk menjadi siap pakai. Dalam media ini terdapat beberapa *file* pendukung yaitu:

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

D. Uji Produk

1. Hasil Uji Validitas Produk

Validasi dari Perancangan aplikasi bahasa Arab berbasis *Android* ini dilakukan oleh tiga orang dosen, dimana satu orang dosen ahli dalam bidang ilmu komputer yaitu Bapak Hari Antoni M, M.Kom, satu orang dosen ahli dalam bidang media yaitu Bapak Agus Nur Khomarudin, S,Pd M.Kom dan satu orang dosen ahli dalam bidang bahasa Arab yaitu Bapak Dr.H. Arman Husni, MA. Hasil dari validasi oleh validator pertama seperti yang telah dilampirkan pada skripsi ini, media pembelajaran Bahasa Arab ini mendapatkan nilai validasi 85. Hasil dari validasi oleh validator kedua adalah 89 dan hasil akhir nilai validasi dari validator ketiga mendapat nilai validasi 93.

Setelah melakukan perhitungan terhadap hasil dari lembar validasi dari semua *expert*, maka perancangan aplikasi bahasa Arab ini mendapat nilai validasi akhir 89. Nilai tersebut diterapkan ke dalam kriteria interpretasi skor oleh Riduwan sehingga berada pada nilai persentase 61 – 80 (valid), maka nilai dari perancangan aplikasi ensiklopedi bahasa Arab digital sangat valid.

2. Hasl Uji Praktikalitas Produk

Praktikalitas perancangan aplikasi ensiklopedi bahasa Arab digital dilakukan oleh guru mata pelajaran, yaitu guru pada mata pelajaran bahasa Arab. Hasil dari lembar praktikalitas dari guru mendapatkan nilai praktikalitas 87. Nilai tersebut di terapkan ke dalam kriteria interpretasi skor oleh Riduwan sehingga berada pada nilai persentase 80-100 (sangat praktis), maka nilai dari perancangan aplikasi ensiklopedi bahasa Arab digital adalah sangat praktis.

3. Hasil Uji Efektifitas Produk

Hasil lembar tanggapan efektifitas perancangan aplikasi ensiklopedi bahasa Arab digital yang telah penulis bagikan ke pada 3 orang siswa mendapatkan nilai 90, 89, dan 90. Dan nilai uji praktikalitas secara keseluruhan adalah 90. Nilai tersebut di terapkan ke dalam kriteria

interpretasi skor oleh Riduwan sehingga berada pada nilai persentase 81 - 100 (sangat efektiv), maka nilai dari perancangan aplikasi ensiklopedi bahasa Arab digital adalah sangat efektiv.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan Aplikasi Ensiklopedi Bahasa Arab berbasis Android ini di desain dengan *software Adobe Flash CS6* sebagai *software* utama dan didukung oleh *software* lainnya. Perancangan Aplikasi Ensiklopedi Bahasa Arab berbasis ini memadukan konsep *animation* (animasi) dan *education* (mendidik). Media ini telah selesai dirancang dalam bentuk *file apk* yang dapat diinstal menggunakan *Adobe AIR* di *Smartphone Android*. Dalam merancang media ini menggunakan metode *R&D* yaitu *Research and Development*, dan model yang digunakan yaitu model pengembangan Luther-Sutopo.

Adapun media pembelajaran ini terdiri atas Menu *intro*, Menu utama, Informasi, Petunjuk, Kompetensi, Materi dan Profil.

B. Saran

Saran Penulis dalam media pembelajaran ini adalah penulis menyarankan kepada:

1. Para guru agar mengembangkan media ini dengan baik.
2. Dengan adanya media ini semoga menjadi dampak yang positif terhadap penggunaan teknologi.

3. Dengan adanya media ini semoga siswa lebih memahami lagi pembelajaran bahasa Arab.
4. Bagi pengguna maupun *user* agar memberikan saran dan kritikan yang membangun bagi penulis agar media dan penulisan ini bisa lebih sempurna dan bermanfaat bagi kita semua. Amiin.