PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DENGAN MEDIA GAMBAR MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* DI MTsS NAGARI BINJAI KAB.PASAMAN

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Oleh :

NELI MARNI
2512.082

JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BUKITTINGGI
2015/2016

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul: **"PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DENGAN MEDIA GAMBAR MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6* DI MTsS NAGARI BINJAI KAB.PASAMAN "** yang disusun oleh **NELI MARNI, NIM. 2512.082** telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

Bukittinggi, 22 Juli 2016

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Supratman Zakir, M.Pd, M. Kom	**Jasmienti, M.Pd**
NIP. 19750819 200604 1 001	**NIP. 19750401 200912 2 001**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul **"Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Media Gambar menggunakan *Adobe Flash CS6* Di MTsS Nagari Binjai Kab.Pasaman"** yang disusun oleh **Neli Marni**, Nim: **2512.082**, telah diuji dalam sidang munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi pada hari Kamis tanggal 1 September 2016. Dan telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.

Bukittinggi, 5 September 2016

TIM PENGUJI

Ketua

Dr. H. Nunu Burhanuddin, Lc, M.Ag
NIP. 197305102000121002

Sekretaris

Leli Lismay, M.Pd
NIP. 19830727 201503 2 002

Anggota

Penguji Utama

Dr. H. Nunu Burhanuddin, Lc, M.Ag
NIP. 197305102000121002

Penguji Utama

Riri Okra, M.Kom
NIP. 197910172011011010

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

Jasmienti, M.Pd
NIP. 197504012009122001

Mengetahui,

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

Dr. H. Nunu Burhanuddin, Lc, M.Ag
NIP. 197305102000121002

HALAMAN PERSEMBAHAN



"Dan seandainya pohon-pohon di bumi menjdi pena dan lautan menjdi tinta.

Di tambahkan kepadanya tujuh lautan lagi sesudah keringnya, niscaya tidak akan habis-habisnya di tuliskan kalimat allah, sesungguh nya allah maha perkasa lagi maha bijaksana".

(Q.S Al Luqman : 27)

Ya allah

Tirima kasih atas nikmat dan rahmat Mu yang agung ini, hari ini hamba bahagia. . .

Sebuah perjalanan panjang dan gelap...Telah kau berikan secerah cahaya terang

Meskipun hari esok penuh teka-teki dan tanda tanya yang aku sendiri belum tau pasti jawabnya.

Namun aku tak pernah takut, aku tak pernah menyerah kerana aku tidak mau kalah, aku akan terus melangkah dan berdo'a tanpa mengenal putus asa.

Dengan ridho allah SWT

Kupersembahkan karya Sederhana ini kepadanya. . .

ayahanda *dan* ***ibundaku*** *(Alm) tercinta,*

Yang tiada pernah hentinya selama ini Memberiku semangat, dorongan, nasehat dan kasih sayang Serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga anakmu selalu Kuat menjalani setiap rintangan yang ada didepan.

Ayah.... Ibu....

Terimalah bukti kecil ini sebagai kado keseriusanku Untuk membalas sebagian pengorbananmu...

Dalam hidupmu demi hidupku kalian ikhlas Mengorbankan segala perasaan tampa Mengenal lelah.

*Selanjutnya untuk Kakak (**Jekri Effendi**)*

yang selalu memberi arahan dan semangat

mendengarkan keluh kesah adikmu selama menyusun skripsi ini

*dan untuk adik-adik tersayangku (**Mira Wati** dan **Rifal Pranata**)*

walaupun kadang kala jarang bertemu selalu mendoakan yang terbaik untuk kalian Semua.

semoga apa yang kita impikan kan bersama selama ini bisa tercapai, dan untuk adikku Mira, dan Rifal semangat sekolahnya dan rajin-rajin belajar, mudah2an apa yang dicita-citakan bisa tercapai. . .Aminn

Selanjutnya ku persembahkan karya ini…

*Untuk dosen pembimbing 1 dan 2 , Bapak (**Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom**) dan ibuk(**Jesmienti M.Pd**)*

*yang telah membimbing, menasehati, memotivasi, terima kasih pak buk, telah meluangkan waktu dan arahannya selama bimbingan. Demikian juga untuk penasehat akademik ibuk (**Dr. Zulfani sesmiarni, M.Pd**) terima kasih buk, untuk semua bimbingan, arahan, nasehat, dan ilmu yang selama ini diberikan. Mudah2an semua kebaikan ilmu yang Bapak, ibuk berikan dibalas oleh Allah SWT, Amiiin ya Rabb….*

Untuk Bapak/Ibu dosen IAIN Bukittinggi, khususnya dosen

pendidikan teknik informatika dan komputer, terima kasih atas segala ilmu dan bantuan Bapak/Ibu berikan. untuk Bapak/Ibu guru yang pernah mendidikku di SDN 12 Padang Kubu, SMPN 1 Tigo Nagari, dan SMAN 1 Tigo Nagari. Terima kasih atas ilmu yang telah diberikan, semoga menjadi amal jariah yang takkan pernah putus pahalanya.

untuk tulusnya persahabatan yang terjalin (Mefyneka)…Mey Saroh (imey), Fitri Juzikasi Dewi (cupit), dan Rahmatika (koka minoz), thanks ya cinto-cinto, sejak semester 3 lah amuah jadi bestfriend aku, dan makasih juga untuk kebersamaannya slamo ko cintoo baik suka maupun duka..walaupun kadang wak acok bacakak hehee ☺☺ akhirnyo bisa juo wk smo2 wisuda tahun ko…"Welcome to our graduation" ,,,6 oktober 2016. I Love u Mefyneka ☺

Dan untuk (Yayat Turrahman) maksih ya buat semangatnya sehingga saya basa menyelesaikan karya sederhana ini ☺ Sukses slalu buat kamu dalam menyelesaikan skripsinya, semangat terus ya☺ .. semoga April 2017 wisuda☺… Amiin

Untuk teman-teman seperjuanganku
(Mardianis, Ramona Sari, Desfitrayani, Epi Suryani, Muhammad Tahir, Darus Samin, Afsarina Elga, Fitria Agustin, dll), akhirnyo wisuda juo wak tahun ko nyo, ndak sio2 perjuangan wak slamo ko do.. dan Untuk teman2 PTIK 12' khususnya PTIK A

Terakhir, untuk (Zulnafli) makasih buat do'a dan semngat nya, makasih juga telah menjadi inspirasi dalam hidup saya.
maaf yo uda selalu menyusahkan..hehehe ☺mudah2an apo yang uda lakukan untuk nely selomo ko iklas lahir batin. . .Amin
Dan untuk orang-orang yang juga membantu saya dalam menyesaikan skripsi ini, makasih ya ☺ Maaf tidak bisa dituliskan satu persatu , yang pasti kalian

bermakna dalam hidupku. Semoga kebaikan serta do'a yang diberikan dibalas oleh Allah SWT. Aamiin ya Robbal 'alamiin. . .

Bermimpilah maka Allah akan memeluk mimpimu

Teruslah berusaha walau sekelilingmu meragukan kamu. Teruslah tersenyum karena orang-orang yang kamu sayang menginginkan senyummu. Teruslah bersinar untuk mereka yang ada di kegelapan. Dan percayalah Tuhan tidak akan mengubah nasib kaumnya tanpa usaha kaum itu. Teruslah melangkah karena orang-orang yang menyayangimu akan selalu menopangmu..

Untuk ribuan tujuan yang harus dicapai, untuk jutaan impian yang akan dikejar, untuk sebuah pengharapan, agar hidup jauh lebih bermakna, hidup tanpa mimpi ibarat arus sungai Mengalir tanpa tujuan

Berdoalah untuk menggapainya.
Jatuh berdiri lagi. Kalah mencoba lagi. Gagal
Bangkit lagi.
Never give up!
Sampai Allah SWT berkata "waktunya pulang"

Bukittinggi, September 2016

By : Neli Marni ☺

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama / NIM	: **Neli Marni**/ 2512.082
Tempat / Tanggal Lahir	: Binjai, 16 Agustus 1993
Fakultas / Jurusan	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi	: **"Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media Gambar Menggunakan Adobe Flash CS6 di MTsS Nagari Binjai Kab.Pasaman."**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul di atas adalah benar karya penulis. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya penulis, maka penulis bersedia diproses sesuai hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan penulis dicopot sampai batas waktu yang ditentukan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, Juli 2016

Saya yang menyatakan



Neli Marni

NIM.2512.082

ABSTRAK

NeliMarni, 2512.082.*"Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media Gambar Menggunakan Adobe Flash di MTsS Nagari Binjai"*Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Pembahasan yang peneliti bahas pada skripsi ini adalah dalam peroses belajar mengajar guru masih menggunakan media sederhana seperti media papan tulis dan buku cetak. Karena itu guru masih memiliki kendala pada media dan proses pemyampaian materi sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang media pembelajaran bahasa arab dengan media gambar menggunakan *adobe flash CS6* di MTsS Nagari Binjai Kab.Pasaman, mengetahui kelayakan media yang penulis desain sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MTsS Nagari Binjai dan mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media pada mata pelajaran bahasa Arab dengan materi mengenai kosakata/mufradat tentang rumah dan isinya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau dikenal juga dengan istilah *Research and Development* (R&D) versi ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Develop, Implement* dan *Evaluat*e. Model pengembangan multimedia yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo yang terdiri dari enam tahap yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing*, dan *Distribution*. Uji produk yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas oleh pakar yaitu ahli komputer, uji pratikalitas oleh guru kelas dan uji efektivitas oleh siswa.

Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran bahasa Arab berbasis *Adobe Flash CS6* yang dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD) yang dapat dieksekusi tanpa memerlukan sistem lain untuk menjalankannya. Produk yang dibuat telah diuji validitas dengan nilai 89,4 (Sangat valid), praktikalitas dengan nilai 87.3 (sangat praktis) dan efektivitas dengan nilai 81,3 (sangat efektif) oleh para ahli media, guru dan telah dinyatakan produk tersebut valid, praktis dalam pemakaiannya.

Kata kunci: Perancangan, Media Pembelajaran, Bahasa Arab, *Adobe Flash CS6*.

KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **"Perancangan Media Pembelajaran bahsa Arab dengan Media Gambar Menggunakan *Adobe Flash CS6 di MTsS Nagari Binjai Kab.Pasaman*"**. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi persyaratan dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer IAIN Bukittinggi.

Dalam penyelesaian Skripsi ini, penulis telah mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan terima kasih dengan segala kerendahan dan ketulusan hati kepada :

1. Ibu **Dr. RidhaAhida, M.Hum** selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.
2. Bapak **Dr. Nunu Burhanuddin, M.Ag** selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan (FTIK) IAIN Bukittinggi.
3. Bapak **Riri Okra, M.Kom** selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika
4. Bapak **Supratman Zakir M.Pd M.Kom** selaku pembimbing I yang senantiasa memberkan motivasi, dorongan dan arahan kepada penulis.
5. Ibuk **Jasmienti, M.Pd** selaku pembimbing II yang senantiasa memberikan motivasi, bimbingan, dan arahan kepada penulis.

6. 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.
7. Kepala Sekolah MTsS Nagari Binjai yang telah memberikan izin beserta informasi yang peneliti butuhkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak **Syafrianto, S.Pd.I** selaku guru mata pelajaran Bahasa Arab yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian pada kelas beliau
9. Guru MTsS Nagari Binjai dan Karyawan/ti MTsS Nagari Binjai yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulisanskripsiinitidakdapatdiselesaikantanpaadanyabantuanberbagaipihakterutamakeluarga, Ayah &Almarhumah Ibundatercinta**, Buyung Padang & Boyokni,** Kakak & Adik **Jekri Effendi & Mira Wati, Rifal Pranata**yang telah senantiasa memberikan kasih sayangnya, mengasuh, mendidik dan memberikan motivasi kepada penulis dalam menggapai cita-cita yang Insya Allah diri dhai Allah SWT di dunia dan di akhira tkelak. Serta seluruh keluarga yang sangat pengertian, memberikan dan meluangkan waktu untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Sahabat-sahabat angkatan 2012, yang terdekat **Mei, Tika, Fitri dan Yayat** yang selalu memberikan do'a, dorongan dan bantuan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semua pihak yang telah membantu penulis selama menyelesaikan studi di IAIN 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. Amin

Bukittinggi, Agustus 2016

Penulis

Neli Marni

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

SURAT PERNYATAAN

ABSRAK..... i

KATA PENGANTAR..... ii

DAFTAR ISI..... v

DAFTAR GAMBAR..... vi

DAFTAR TABEL..... viii

DAFTAR LAMPIRAN..... x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar BelakangMasalah 1
B. Identifikasi Masalah..... 6
C. Batasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah..... 7
E. Tujuan Penelitian 7
F. Manfaat Penelitian 7
G. Penjelasan Judul..... 8

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran..... 11
   1. Pengertian Media Pembelajaran 11
   2. Klasifikasi Media Pembelajaran 12
   3. Jenis-jenis Media Pembelajaran..... 13
   4. Manfaat Media Pembelajaran 14
B. *Software* Yang Digunakan 16
   1. *Adobe Flash CS6* 16
   2. Kelebihan *Adobe Flash*..... 17
C. Media Gambar 18
   1. Pengertian Media Gambar 18
   2. Kelebihan Media Gambar..... 20
   3. Prinsip-Prinsip Pemakaian Media Gambar. 20
D. Mata Pelajaran Bahasa Arab..... 22
   1. Kosakata (mufradat)..... 23
   2. Jenis-jenis kosakata..... 23
   3. Contoh kosakata..... 25
E. *Storyboard*..... 28
F. *User Interface* 30

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan TempatPenelitian 31
B. MetodePenelitian. 31
C. Model pengembangan Multimedia 34
D. Tahap Penelitian..... 37
E. UjiCobaProduk 39
   1. Uji Validitas 39
   2. Uji Praktikalitas 40
   3. Uji Efektifitas..... 42

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Analisys* (Analisi). 44
B. *Design* (Perancangan). 47
   1. Desain Stuktur Navigasi. 47
   2. Desain *Storyboard*. 49
   3. Desain *Interface*. 52
C. *Material Collecting* (Pengumpulan bahan). 54
D. *Assembly* (Pembuatan). 55
   1. Pembuatan objek dan *Background*. 52
   2. Pembuatan Tombol Navigasi. 55
   3. Pemograman dan *Actionscript*. 56
   4. Test Movie dan Publikasi *File*. 59
   5. Merekam dan Mengedit Suara. 59
   6. Tampilan Hasil. 59
E. Testing (Pengujian). 66
F. Distribution. 71
   1. *Hardware*. 71
   2. *Software*. 72
G. Uji Prodak. 72
   1. Hasil Uji Validitas Produk. 73
   2. Hasil Uji Praktikalitas Produk. 73
   3. Hasil Uji Efektifitas Produk. 74

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan. 75
B. Saran. 76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia 35

3.2 Tahapan Penelitian 38

4.1 Struktur Navigasi Utama 46

4.3 Struktur Navigasi Materi 47

4.4 Struktur Navigasi Evaluasi 47

4.5 *Background* Halaman Menu Utama 54

4.6 Proses Pembuatan Tombol Menu 54

4.7 Tampilan Halaman Menu Utama 58

4.8 Tampilan Halaman Menu Materi 58

4.9 Tampilan Halaman Materi 1 59

4.10 Tampilan Halaman Materi 2 59

4.11 Tampilan Halaman Materi 3 60

4.12 Tampilan Halaman Materi 4 60

4.13 Tampilan Halaman Materi 5 61

4.14 Tampilan Halaman Materi 6 61

4.15 Tampilan Halaman Materi 7 62

4.16 Tampilan Halaman Materi 8 62

4.17 Tampilan Halaman Materi 9 63

4.18 Tampilan Halaman Evaluasi 63

4.19 Tampilan Halaman Profil 63

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1.1 Nilai Rata-rata Perbandingan Mapel 5
3.1 Kriteria Validitas 41
3.2 Kriteria Praktikalitas 43
3.3 Kriteria Efektivitas 44
4.1 *Desain Storyboaard* 48
4.2 Desain *Interface* 51
4.3 Identifikasi dan Rencana Pengujian 64
4.4 Pengujian Menu *Intro* 65
4.5 Pengujian Menu 65
4.7 Pengujian Menu Materi 66
4.8 Pengujian Materi tentang Ruang Tamu 66
4.9 Pengujian Materi tentang Ruang Belajar 67
4.10 Pengujian Materi tentang Ruang Tidur 67
4.11 Pengujian Materi tentang Ruang Makan 68
4.12 Pengujian Materi tentang Ruang Kerja 68
4.13 Pengujian Materi tentang Kebun 69
4.14 Pengujian Materi tentang Dapur 69
4.15 Pengujian Materi tentang Mushalla Rumah 70
4.16 Pengujian Materi tentang Kamar Mandi 70
4.17 Pengujian Menu Evaluasi 71
4.18 Pengujian Menu Profil 71
4.19 Pengujian Fungsionalitas 71
4.20 Hasil Validitas Produk oleh Validator. 73
4.11 Hasil Efektivitas Produk Oleh Pengguna. 75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran 1Storyboard

Lampiran 2 Angket

Lampiran 3 Analisis Angket

Lampiran 4 RPP

Lampiran 5 Surat-surat

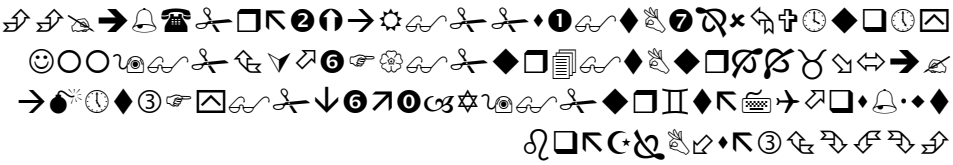
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.[1]

Perkembangan ilmu teknologi inidapat mendorong umat muslim agar lebih giat belajar dan menambah ilmu pengetahuan dan untuk mengembangkannya menjadi teknologi modern sehingga bermanfaat bagi umat manusia kedepannya. Ini dapat dilihat dalam Q.S Yunus : 101. Yang berbunyi :



> 101. Katakanlah: "Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi!". tidaklah bermanfaat tanda-tanda (kebesaran Allah) dan Rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang-orang yang tidak beriman.[2]

Isi kandungan dari ayat tersebut adalahAl-Qur'an bukanlah buku ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi al-quran adalah firman Allah yang berisi

[1]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Pers, 2011), h.2

[2]Al-Quran & Terjemahan Al-Hikmah, diterjemahkan oleh Yayasan Penyelenggara Penterjemah Al-Quran, disempurnakan oleh Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur'ran

pedoman hidup bagi manusia.Di dalam Al-Quran juga terdapat ayat-ayat yang berkaitan dengan IPTEK.Allah SWT. Memerintahkan umat manusia untuk memerhatikan peristiwa-peristiwa yang terjadi dialam semesta ini seperti jalannya tata surya yang teratur dan tepat waktu, terjadinya gerhana matahari dan bulan, pergantian siang dan malam, air hujan yang turun ke bumi dan sebagainya.

Salah satu ilmu yang sedang berkembang saat ini adalah ilmu teknologi sistem informasi, dimana teknologi informasi sudah menjadi barang kebutuhan bagi umat manusia, salah satu contoh teknologi informasi adalah komputer yang dijadikan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. komputer digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan materi dalam bentuk media baik itu dalam bentuk *power point* ataupun dalam bentuk media animasi salah satunya yang menggunakan aplikasi *Adobe Flash*.

Adobe Flash adalah *software* multimedia unggulan dan populer untuk menambahkan animasi dan interaksi *website*.[3]*AdobeFlash* biasanya digunakan untuk membuat animasi, hiburan dan berbagai komponen *web*, diintegrasikan dengan video dalam halaman sehingga menjadi aplikasi multimedia.Disamping itu aplikasi *Adobe Flash* juga bisa digunakan untuk perancangan sebuah media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang mendekatkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, baik berupa auditif (kaset) maupun

[3] Andi Sunyoto, *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*, (Yogyakarta : C.V Andi Offset, 2010), hal.1

yang berbentuk visual (gambar, sampel, dan model).[4]Salah satu media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan dalam pengajaran bahasa Arab adalah media gambar karena penggunaan media ini sangat mudah dan praktis. Media ini juga sangat efektif untuk melatih keterampilan berbicara secara spontan dan sesuai dengan proses berbahasa yang diyakini merupakan proses rangsangan dan tanggapan.

Dengan adanya media pembelajaran ini, guru-guru mulai merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan tingkah laku siswa untuk mencapai tujuan pembelajaraan tersebut, mulai dipakai berbagai format media. Dari pengalaman mereka, guru mulai belajar bahwa cara belajar siswa itu berbeda-beda, sebagian lebih cepat belajar melalui media visual, sebagian melalui media audio, sebagian lebih senang media cetak, dan sebagian lainnya lebih senag dengan media audio visual. Dari sini lahirlah konsep penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada pembelajaran bahasa Arab.

Pembelajaran bahasa Arabmerupakan suatu mata pelajaran yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan siswa.Kemampuan yang berupa untuk memahami pembicaraan orang lain dan memahami bacaan atau kemampuan mengunakan bahasa sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

[4]Zulhannan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*, (Jakarta: Rajawali, 2014),cet ke-1 h.83

Berdasarkan hasil Observasi yang penulis lakukan di MTsS Nagari Binjai didapatkan kenyataan dalampembelajaran bahasa Arab masih terdapat kendala, seperti media yang dipakai kurang menarik berupa media papan tulis sehingga kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran bahasa Arab menjadi tidak maksimal. Pada umumnya siswa terlalu mengabaikan mata pelajaran bahasa Arab, karena niat serta motivasi dalam belajar tidak ada. Selama proses pembelajaran siswa sering bermain-main dengan teman sebangkunya dan tidak memperhatikan guru didepan menerangkan, karena media pembelajaran yang digunakan masih media sederhana, misalnya media papan tulis, buku cetak dan penyampaian materi pembelajaran dengan metode ceramah sehingga tidak terjadinya umpan balik (*feed back*) antara guru dan siswa.

Menurut salah seorang guru bahasa Arab yaitu Bapak Syafrianto, S.Pd.I yang mengajar di MTsS Nagari Binjai melalui wawancara pada tanggal 7 Februari 2016.Beliau menyatakan masih mendapatkan kendala untuk meningkatkan hasil belajar dan persentase ketuntasan nilai siswa karena media yang digunakan kurang menarik seperti media papan tulis dan buku cetak. penyampaian materi pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu menyebabkan siswa kurangnya partisipasi dalam belajar dan siswa cendrung menerimapenjelasan dari guru.[5]Penulis juga melakukan wawancara dengan beberapa orang siswa siswa VII, mereka mengatakan bahwa belajar bahasa Arab dengan bapak tersebut menyengkan namun

[5]Syafrianto, *Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas VII di MTsS Nagari Binjai,* tangal 7 Februari 2016

materinya sulit untuk diingat karena kadang-kadang penyampaian materi terlalu cepat dan kurang jelas. Sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar yangdiperoleh.[6]

Hal ini diperkuat dengan data nilai rata-rata siswa yang diperoleh dari hasil wawancara denganguru tata usaha di MTsS Nagari Binjai yaitu sebagai berikut:

Table 1.1

Perbandingan Nilai Bahasa Arab dengan Mata Pelajaran Lainnya di MTsS Nagari Binjai Kelas VII Semester 1 Tahun

Ajaran 2015

Mata Pelajaran	KKM	Rata-Rata Kelas
1. IPA	75	80
2. Agama	75	85
3. Bahasa Arab	75	60
4. Bahasa Indonesia	75	85

(Sumber : Guru tata usaha)

Dari data diatas, dapat dilihat bahwa nilai belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab khususnya di kelas VIImasih berada dibawah KKM (KKM=75)di bandingkan dengan mata pembelajaran lainnya. Oleh karena itu diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran bahasa Arab sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya perancangan media pembelajaran bahasa Arab dapat menjadi salah satu solusi

[6] Melani dan Tiara Cania,*Siswa Kelas VII MTsS Nagari Binjai*, tangal 7 Februari 2016

untuk menanggulangi permasalahan kurang jelasnya penyampaian materi yang diberikan guru kepada siswa sehingga lebih jauhnya lagi diharapkan hasil belajar siswa bisa meningkat.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul"***PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DENGAN MEDIA GAMBARMENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6***"

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran bahasa Arab.
2. Siswa tidak aktif dalam belajar bahasa Arab, dikarenakan tidak ada *feed back*(umpan balik) antara guru dan siswa.
3. Kecenderungan siswa menerima penjelasan dari guru saja.
4. Guru dalam menyampaikan materi terlalu cepat dan kurang jelas sehingga siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran.
5. Selama proses pembelajaran siswa sering bermain-main dengan teman sebangkunya dan tidak memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung.

6. Media yang digunakan kurang mendukung untuk siswa karena masih menggunakan mediapapan tulis, buku cetak dan juga masih menggunakan metode ceramah.
7. Masih banyak nilai siswa berada dibawah KKM

C. Batasan Masalah

Untuk menjawab pertanyaan di atas, maka perlu dilakuakan penelitian dan perancangan yang tentu tidak sedikit, oleh karena itu maka penulis melakukan pembatasan masalah dalam ruang lingkup yang sekiranya dapat diajukan oleh penulis yaitu, merancang media pembelajaran bahasa Arab dengan media gambar untuk kelas VII menggunakan *Adobe Flash CS6*,pada mata pelajaran bahasa Arabmengenai Kosakata/Mufradat tentang Rumah dan isinyadi MTsS Nagari Binjai yang mampu menarik minat belajar peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Merujuk pada pembatasan masalah, maka masalah yang akanditeliti adalah "*Bagaimana perancangan media pembelajaran bahasa Arab dengan media gambarmenggunakan Adobe Flash CS6?*

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk merancang media pembelajaran bahasa Arab dengan media gambar menggunakan *Adobe Flash CS6* yang mudah dipahami oleh peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari perancangan ini, yaitu :

1. Bagi Siswa

   Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk aktif dalam belajar serta memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

2. Bagi Guru

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan ide-ide pada guru bidang studi agar siswa lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

   Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Arab.

4. Bagi penulis

   Untuk melengkapi salah satu syarat guna mencapai gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

G. Penjelasan Judul

Untuk menghindari kekeliruan dalam memahami judul ini, maka penulis merasa perlu untuk menjelaskan pengertian dan beberapa kata yang penting berikut ini:

1. Perancangan

   Perancangan adalah Proses/cara untuk membuat dan menciptakan objok baru.

2. Media Pembelajaran

   Media Pembelajaran adalah Seperangkat alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur 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 serta minat peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3. Bahasa Arab

   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.

4. Media Gambar

   Media Gambar merupakankumpulan dari beberapa titik dan garis yang memvisualisasikan gambar sebuah benda atau seorang tokoh

yang dapat memperjelas kita dalam memahami benda atau tokoh tersebut.

5. *Adobe Flash CS6*

   Adobe FlashCS6 merupakan perangkat lunak multiguna yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam animasi. Dengan berbagai fitur canggih yang ada didalamnya,dapat menggambarkan, membuat animasi, hingga digunakan untuk membuat game yang menarik dan berkualitas.[7]

Berdasarkan penjelasan judul di atas dapat disimpulkan bahwa perancangan media pembelajaran bahasa Arab dengan media gambar menggunakan *Adobe Flash CS6* adalahproses atau cara untuk membuat dan menciptakan sebuah media pembelajaran yang berisi animasi-animasidan gambar yang menarik Agar media tersebut bisa digunakan untuk menarik minat belajar siswa yang dirancang dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6.*

[7]Wahana Komputer, *Membuat Game Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6*, (Yogyakarta : C.V Andi Offset, 2013), hal.i

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang mempunyai arti antara. Makna tersebut dapat diartikan sebagai alat komonikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima. Sejumlah pakar membuat batasan tentang media, di antaranya yang dikemukakan oleh *Association of Education and Communication Technology* (AECT) Amerika. Menurut AECT, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.[8]

Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (1971) mengatakan, apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografi, atau

[8] Hamzah B. Uno, *Profesi Kependidikan,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h.113

elekronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.[9]

Sedangkan Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Jadi berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu dalam proses pembelajaran yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur 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 serta minat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik (1985:63) dan 4 klasifikasi media pembelajaran, yaitu:[10]

a. Alat-alat visual yang dapat dilihat, misalnya; filmstrip, transparansi, micro projection, papan tulis, bulletin board, gambar-gambar, ilustrasi, chart, grafik, poster, peta dan globe
b. Alat-alat yang bersifat auditif atau hanya dapat didengar misalnya: *phonograph record*, *transkripsi electric*, *radio*, rekaman pada *tape recorder*.

[9] Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), h.7
[10] Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Pers, 2002), h.27

c. Alat-alat yang bisa dilihat dan didengar, misalnya film dan televisi, benda-benda tiga dimensi yang biasanya dipertunjukan, misalnya; model, bak pasir, dan peta electris.

d. Dramatisasi, bermain peranan, sosiodrama, sandiwara boneka, sebagainya.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu:[11]

a. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.

b. Media Audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan pera peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.

c. Media Audio-Visual, yaitu media yang merupakan kombinasi audio visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audio-visual adalah program vedio/televise pendidik, vedio/televise instruksional dan program slide suara (*sound slide*)

[11] Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Komonikasi*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2011), h.63

d. Kelompok Media Penyaji. Media kelompok penyaji ini sebagai diungkapkan Donald T. Tosti dan John R. Ball dikelompokan ke dalam tujuh jenis, yaitu:

1. Kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam
2. Kelompok kedua; media proyeksi diam
3. Kelompok ketiga; media audio
4. Kelompok keempat; media audio
5. Kelompok kelima; media gambar hidup/film
6. Kelompok keenam; media televisi
7. Kelompok ketujuh; multimedia

e. Media objek dan media interaktif berbasis komputer. Media objek merupakan media tiga demensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyaji, melainkan melainkan cirri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya dan sebagainya.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media mempunyai manfaat sebagai berikut:[12]

a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, misalnya:

[12] Arif Sadiman, dkk, *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya,* (Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafido Persada, 2006), h.17-18

1. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai atau model.
2. Objek yang kecil diganti 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 lalubisa 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, dan lain-lain

c. Dengan menggunakan media secara tepat dapat bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media berguna untuk:
   1. Menimbulkan kegairahan belajar
   2. Menimbulkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan
   3. Memungkinkan peserta 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. Apabila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media, yaitu kemampuannya dalam:

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

B. *Software* yang Digunakan

1. Adobe Flash CS6

a. Pengertian *Adobe Flash CS6*

Adobe Flash adalah *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 destop karena aplikasi *Flash* selain dikompilasi menjadi format .swf, *Flash* juga dapat dikompilasi menjadi format .exe.[13]

Adobe Flash sebagai program animasi grafis yang banyak digunakan untuk menghasilkan berbagai karya profesional yang unik dan menarik. Baik animasi interaktif mau pun non interaktif, seperti halaman *website* untuk keperluan estetika, kartun, presentasi, portofolio instansi atau perusahaan, game dan berbagai media animasi menarik

[13] Andi Sunyoto, *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*, (Yogyakarta : C.V Andi Offset, 2010), h.1

lainnya. Dan dalam perkembangannya, *Adobe flash* terus memperbaharui dengan fasilitas-fasilitas yang lebih fleksibel dan canggih dengan melakukan perubahan fitur dari varian-varian sebelumnya sehingga memudahkan para animator dalam menghasilkan karya-karya animasi yang lebih maksimal, detail dan bagus.[14]

Adobe Flash CS6 merupakan perangkat lunak multiguna yang dapat dimanfaat untuk berbagai macam animasi. Dengan berbagai fitur canggih yang ada di dalamnya, dapat menggambarkan, membuat animasi, hingga digunakan untuk membuat game yang menarik dan berkulitas.[15]

b. Kelebihan *Adobe Flash*

Kelebihan yang dimiliki aplikasi *adobe flash* dibandingkan dengan software animasi lainya, yaitu:[16]

1. Hasil akhir file flash memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublis)
2. Flash mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga presentasi dengan file dapat lebih hidup.
3. Animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol.
4. Flash mampu membuat file axecutable (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program flash.

---

[14] Aaron Jibril, *Jurus Kilat Jago Adobe Flash*, (Bekasi : Dunia, 2011), hal.iii

[15] Wahana Komputer, *Membuat Game Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6*, (Yogyakarta : C.V Andi Offset, 2013), hal.i

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

5. Font presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki font tersebut.
6. Gambar flash merupakan gambar vector sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di-zoom beratus kali.
7. Flash mampu dijalankan pada system operasi windows maupun macintos.
8. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti *.avi, *.gif, *.mov, ataupun file dengan format yang lain

C. Media Gambar

1. Pengertian Media Gambar[17]

Bentuk umun dari media gamabar terangkum dalam pengertian dari media grafis. Karena media gambar merupakan bagian dari pembuatan media grafis. Sebelum kita nengetahui lebih lanjut mengenai media gambar ada baiknya kita mengetahui lebih dahulu pengertian dari media grafis.

Menurut (I Made Tegeh, 2008) media grafis atau graphic material adalah suatu media visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan, atau symbol visual yang lain dengan maksud untuk menikthisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data kejadian. Batasan tersebut member gambaran bahwa media grafis

[17] Donny, Michael, 2013, Penggunaan Media Gambar dalam Proses Belajar Mengajar. http//.www.bahan skrpisi/1.htm/ diakses tanggal 15 Mei 2016, jam 11.15

merupakan media dua dimensi yang dapat dinikmati dengan menggunakan indra pengelihatan.

Dari pengertian media grafis diatas kita dapat mengambil kesimpulan bahwa memang benar media gambara merupakan bagian yang utuh dari media grafis tersebut karena pada dasarnya media gambar merupakan kumpulan dari beberapa titik dan garis yang memvisualisasikan gambar sebuah benda atau seorang tokoh yang dapat memperjelas kita dalam memahami benda atau tokoh tersebut.

Menurut (I Made Tegeh, 2008) yang dimaksud media gambar dilihar dari pandangan media grafis adalah gambar gambar hasil lukisan tangan, hasil cetakan, dan hasil karya seni fotografi. Penyajian obyek dalam bentuk gambar dapat disajikan melalui bentuk nyata maupun kreasi khayalan belaka sesuia dengan bentuk yang pernah dilihat oleh orang yang menggambarnya.

Kemampuan gambar dapat berbicara banyak dari seribu kata hal ini mempunyai makna bahwa gambar merupakan suatu ilustrasi yang memberikan pengertian dan penjelasan yang amat banyak dan lengkap dibandingkan kita hanya membaca dan memebrikan suatu kejelasan pada sebuah masalah karena sifatnya yang lebih konkrit (nyata). Tujuan penggunaan gambar dalam pembelajaran adalah : (1) menerjemahkan symbol verbal, (2) mengkonkritkan dan memperbaiki kesan-kesan yang salah dari ilustrasi lisan. (3) memberikan ilustrasi suatu buku, dan (4) membangkitkan motivasi belajar dan menghidupkan suasana kelas.

2. Kelebihan Media Gambar

a. Sifatnya konkrit. Gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibanding dengan media verbal semata.

b. Gambar dapat mengatasai masalah batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa, anak-anak dibawa ke objek tersebut. Untuk itu gambar atau foto dapat mengatasinya.

c. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar.

d. Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia beberapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalah pahaman.

e. Murah harganya, mudah didapat, mudah digunakan, tanpa memerlukan peralatan yang khusus.

3. Prinsip-Prinsip Pemakaian Media Gambar

Beberapa hal yang perlu di perhatikan antara lain :

a. Pergunakanlah gambar untuk tujuan-tujuan pengajaran yang spesifik, yaitu dengan cara memilih gambar tertentu yang akan mendukung penjelasan inti pelajaran atau pokok-pokok pelajaran

b. Padukan gambar-gambar kepada pelajaran, sebab keefektivan pemakaian gambar-gambar di dalam proses belajar mengajar memerlukan keterpaduan.

c. Pergunakanlah gambar-gambar itu sedikit saja, daripada menggunakan banyak gambar tetapi tidak efektif. Banyaknya ilustrasi gambar-gambr secara berlebihan, akan mengakibatkan para siswa merasa dirongrong oleh sekelompok gambar yang mengikat mereka, akan tetapi tidak menghasilkan kesan atau inpresi visual yang jelas, jadi yang terpenting adalah pemusatan Perhatian pada gagasan utama.
d. Kurangilah penambahan kata-kata pada gambar oleh karena gambar-gambar itu sangat penting dalam mengembangkan kata-kata atau cerita, atau dalam menyajikan gagasan baru.
e. Mendorong pernyataan yang kreatif, melalui gambar-gambar para siswa akan didorong untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lisan dan tulisan, seni grafis dan bentuk-bentuk kegiatan lainnya. Keterampilan jenis keterbacaan visual dalam hal ini sangat diperlukan bagi para siswa dalam membaca gambar-gambar itu.
f. Mengevaluasi kemajuan kelas, bisa juga dengan memanfaatkan gambar baik secara umum maupun secara khusus.
g. Memilih Gambar yang Baik Dalam Pengajaran

   Dalam pemilihan gambar yang baik untuk kegiatan pengajaran terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan antara lain:
h. Keaslian gambar. Gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya, seperti melihat keadaan atau benda yang sesungguhnya.
i. Kesederhanaan. Gambar itu sederhana dalam warna, menimbulkan kesan tertentu, mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung

nilai praktis. Jangan sampai peserta didik menjadi bingung dan tidak tertarik pada gambar.

j. Bentuk item. Hendaknya sipengamat dapat memperoleh tanggapan yang tetap tentang obyek-obyek dalam gambar.

k. Perbuatan. Gambar hendaknya hal sedang melakukan perbuatan. Siswa akan lebih tertarik dan akan lebih memahami gambar-gambar yang sedang bergerak.

l. Fotografi. Siswa dapat lebih tertarik kepada gambar yang nilai fotografinya rendah, yang dikerjakan secara tidak profesional seperti terlalu terang atau gelap. Gambar yang bagus belum tentu menarik dan efektif bagi pengajaran.

m. Artistik. Segi artistik pada umumnya dapat mempengaruhi nilai gambar. Penggunaan gambar tentu saja disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai.

D. Mata Pelajaran Bahasa Arab

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.[18]

1. Kosakata/Mufradat[19]

Kosakata merupakan salah satu unsur bahasa yang harus dimiliki oleh pembelajar bahasa asing termasuk bahasa Arab atau kosakata juga bisa diartikan sebagai kumpulan kata-kata tertentu yang akan membentuk bahasa.

2. Jenis-Jenis Kosakata (Al-mufradat)

Rusydy Ahmad Tha'imah memberikan klasifikasi kosakata (*al-mufradât*) menjadi 4 (empat) yang masing-masing terbagi lagi sesuai dengan tugas dan fungsinya, sebagai berikut:

a. Pembagian kosakata dalam konteks Kemahiran Kebahasaan
   1) Kosakata untuk memahami (*understanding vocabulary*) baik bahasa lisan maupun teks
   2) Kosakata untuk berbicara (*speaking vocabulary*). Dalam pembicaraan perlu penggunaan kosakata yang tepat, baik pembicaraan informal maupun formal.

[18] Nurul Huda, *Mudah Belajar Bahasa Arab,* (Jakarta: Amzah, 2012), cet. Ke-2, h.7-8
[19] Suharno, 2008, *Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab.* https://nanoazza.wordpress.com/2008/07/03/pembelajaran-kosakata-bahasa-arab/. Diakses tangal 9 Agustus 17:36

3) Kosakata untuk menulis (*writing vocabulary*). Penulisan pun membutuhkan pemilihan kosakata yang baik dan tepat agar tidak disalahartikan oleh pembacanya.

4) Kosakata potensial. Kosakata jenis ini terdiri dari kosakata *context* yang dapat diinterpretasikan sesuai dengan konteks pembahasan, dan kosakata *analysis* yakni kosakata yang dapat dianalisa berdasarkan karakteristik derivasi kata unuk selanjutnya dipersempit atau diperluas maknanya.

b. Pembagian kosakata menurut maknanya

1) Kata-kata inti (*content vocabulary*). Kosakata ini adalah kosakata dasar yang membentuk sebuah tulisan menjadi valid, misalnya kata benda, kata kerja, dll.

2) Kata-kata fungsi (*function words*). Kata-kata ini yang mengikat dan menyatukan kosakata dan kalimat sehingga menbentuk paparan yang baik dalam sebuh tulisan

c. Kata-kata gabungan (*cluster words*). Kosakata ini adalah kosakata yang tidak dapat berdiri sendiri, tetapi selalu dipadukan dengan kata-kata lain sehingga membentuk arti yang berbeda-beda. Pembagian kosakata menurut karakteristik kata (*takhassus*).

1) Kata-kata tugas (*service words*) yaitu kata-kata yang digunakan untuk menunjukan tugas, baik dalam lapangan kehidupan secara informal maupun formal dan sifatnya resmi.

2) Kata-kata inti khusus (special content words). Kosa kata ini adalah kumpulan kata yang dapat mengalihkan arti kepada yang spesifik dan digunakan di berbagai bidang ulasan

tertentu, yang biasa juga disebut *local words* atau *utility words*

d. Pembagian kosakata menurut penggunaannya
    1) Kosakata aktif (*active words*), yakni kosakata yang umumnya banyak digunakan dalam berbagai wacana, baik pembicaraan, tulisan atau bahkan banyak didengar dan diketahui lewat berbagai bacaan.
    2) Kosakata pasif (*passive words*), yaitu kosakata yang hanya menjadi perbendaharaan kata seseorang namun jarang ia gunakan. Kosakata ini diketahui lewat buku-buku cetak yang biasa menjadi rujukan dalam penulisan makalah atau karya ilmiah

3. Contoh Kosakata Bahasa Arab tentang Rumah dan isinya

Dalam pembelajaran bahasa Arab siswa dapat belajar tentang beberapa Kosakata tentang Rumahku dan isinya, seperti Kursi, meja, ataupun karpet merupakan beberapa contoh perabot yang sering kita jumpai di rumah. Tentunya benda-benda tersebut akan sangat sering sekali kita ucapkan dalam percakapan sehari-hari. Baik dalam bahasa asli kita ataupun dalam bahasa Arab yang sedang kita pelajari ini.[20]

[20] Arabiyana, 2014, *Nama-nama Perabot Rumah dalam bahasa*. http://www.arabiyana.net/2014/10/nama-nama-perabot-rumah-dalam-bahasa.html/ diakses tanggal 1 Maret 2016, jam 10:48

1) Perabotan Sekitar Kamar Tidur

No	Kosakata	Bacaan	Artinya
1	فِرَاشٌ	Firoosyun	Kasur
2	سَرِيْرٌ	Sariirun	Ranjang
3	سِتَارَةٌ	Sitaarotun	Tirai
4	أَغْطِيَةُ السَّرِيْر	Ughtiyatus Sariiri	Sprai
5	وِسَادَةٌ	Wisaadatun	Bantal
6	لِحَافٌ	Lihaafun	Selimut
7	دُمْيَةٌ	Dumyatun	Boneka
8	سِتَارَةٌ	Sitaarotun	Gorden/tirai
9	عِطْرٌ	Ithrun	Minyak Wangi
10	سروال	Sirwaalun	Celana
11	مَسْحُوْق	Mashukun	Bedak
12	كُرْسِي	Kursiyun	Kursi

2). Perabotan Sekitar Ruang Tamu

No	Kosakata Arab	Bacaan	Artinya
1	أَرِيْكَةٌ	Ariikatun	Meja
2	مِنْضَدَةٌ	Mindhodatun	Fas Bunga

3	زَهْرِيَّةٌ	Zahriyatun	Karpet
4	سَجَادَةٌ	Sajjadatun	Taplak Meja
5	شَرْشَفُ الطاولةِ	Syarsafuth Thowilah	Sofa
6	مِرْوَحَةٌ	*Mirwahatun*	Kipas Angin
7	مِصْبَاحٌ	*Mishbaahun*	Lampu
8	زَهْرَةٌ	*Zahratun*	Bunga

3) Perabotan Sekitar Dapur

No	Kosakata Arab	Bacaan	Artinya
1	فُرْنٌ	Furnun	Kompor
2	سَلَاجَةٌ	Sallaajatun	Lemari Es
3	مَائِدَةٌ	Maaidatun	Meja Makan
4	طَبَقٌ	Thobaqun	Cawan
5	كُوْبٌ	Kuubun	Gelas
6	صَحْنٌ	Shohnun	Piring
7	مِلْعَقَةٌ	Mila'qotun	Sendok
8	شَوْكَةٌ	Syaukatun	Garpu
9	إِبْرِيْقٌ	Ibriikun	Teko
	سِكِّيْنٌ	*Sikkinun*	Piasau

	قِدْرٌ	*Qidrun*	Panci

4). Perabotan Sekitar Kamar Mandi

No	Kosakata Arab	Bacaan	Artinya
1	حَوْضُ الْاِسْتِحْمَامِ	Haudhul Istihmam	Bak Mandi
2	مِغْرَفَةٌ	Mighrofatun	Gayung
3	حَنَفِيَّةٌ	Hanafiyyatun	Keran air
4	مِرْآةٌ	Miraatun	Cermin
6	مَغْسَلَةٌ	Maghsalatun	Wastafel
7	مِرْحَاضٌ	Mirhaadun	Kloset
8	بَاشْكِير	Baaskirun	Handuk
9	الْفُرْشَةُ	Farsatun	Sikat
10	مَاءٌ	Ma'un	Air
11	الصَّابُوْنُ	Saabunun	Sabun

E. *Storyboard*

Storyboard mempunyai peranan yang sangat penting dalam pengembangan multimedia. *Storyboard* digunakan sebagai alat bantu pada tahapan perancangan multimedia.

Storyboard merupakan pengorganisasian grafik, contohnya adalah seleretan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan

visualisasi awal dari suatu file, animasi, atau urutan media interatif, termasuk interaktivitas di web, *Storyboard* biasanya digunakan untuk kegiatan:[21]

1. Film
2. Teater
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 1993. Keuntungan menggunakan *storyboard* adalah pengguna mempunyai pengalaman untuk dapat mengubah jalan cerita sehingga mendapatkan efek atau ketertarikan yang lebih kuat. Misalnya, *flashback* sering digunakan untuk mengurutkan *storyboard* di luar urutan kronologis untuk memantu membangun ketegang dan ketertarikan tersendiri. *Storyboard* dapat dibuat dengan gambar tangan/sketsa langsung di kertas atau digambar dengan komputer, kemudian dicetak. Proses dari pemikiran dan perencanaan visual akan membuat sekelompok orang untuk bertukar pikiran bersama-sama, Menempatkan ide pada *storyboard* dan mengatur kembali *storyboard* tersebut. Hal ini dapat merangsang pengembangan ide yang lebih banyak dan membangun suatu kesepakatan dalam kelompok. *Storyboard* yang digunakan untuk film, video, animasi, atau

[21] Iwan Binanto, *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*, (Yogyakarta: ANDI, 2010), Ed.1, h.256-258

gambar bergerak lainnya agak berbeda dengan *storyboard* yang digunakan pada pengembangan multimedia.

F. *User Interface*

User Interface (antar muka pemakai) adalah bagian program yang mengadakan interaksi dengan pengguna (*User*). Aplikasi pengguna memasukan intruksi melalui alat input, seperti *keyboard, mouse* dan lain-lain, maka program akan melakukan evaluasi dan memberikan jawaban.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Mei S/d Agustus 2016 yang akan dilakukan di MTsS Nagari Binjai. Pemilihan tempat penelitian berdasarkan atas pertimbangan bahwa kondisi dan sarana yang ada pada sekolah tersebut sudah memadai sehingga dapat mendukung dilaksanakannya penelitian di MTsS Nagari Binjai.

B. Metode Penelitian

Research Dalam penelitian ini secara umum merupakan penelitia yang bertujuan untuk merancang sebuah media pembelajaran bahasa arab untuk anak MTsS Nagari Binjai, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research* and *Development* (R&D).

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 atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.[22]

---

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

Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau dilaboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatiahan, bimbingan dan evaluasi. Pada penelitian ini akan menghasilkan sebuah *software* media pembelajaran bahasa arab untuk siswa MTsS Nagari Binjai.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Model pengembangan ADDIE terdiri atas 5 langkah pokok, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement*, dan *Evaluate.*

Model ADDIE dideskripsikan sebagai berikut :

1. **Analisis (*Analys*)**

   Kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis perlunya pengembangan media/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru. Pengembangan media pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam media pembelajaran yang sudah diterapkan. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan media pembelajaran baru, peneliti

juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru tersebut.

2. *Desain (Design)*

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. Rancangan media/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

3. *Pengembangan (Development)*

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual media/metode pembelajaran yang baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

4. *Implementasi (Implementation)*

Pada tahap ini diimplementasikan media/metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan media/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Setelah penerapan, dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan media/metode berikutnya.

5. *Evaluasi (Evaluation)*

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada akhir setiap tahap sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh media/metode tersebut.

Penelitian ini juga dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas komputer yang digunakan untuk merancang, melakukan pengkodean, *testing* program, dan mengoptimalkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

C. Model Pengembangan Multimedia

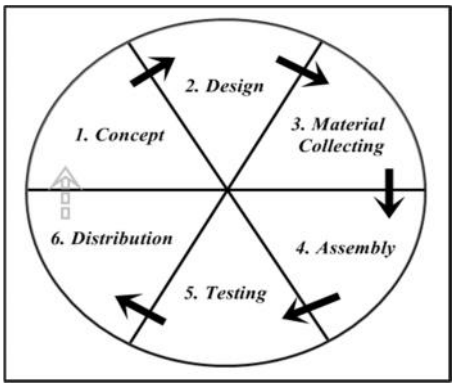
Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan multimedia versi luther-sutopo.[23]

Menurut Luther (1994), metode pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *setting* (pengujian), dan distri *bution* (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.

---

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

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

1. *Concept*

   Tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiensi), Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat mempengaruhi pembuatan desain.

   Selain itu, tahapan ini juga akan menentukan jenis aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan lain-lain). Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, misalnya ukuran aplikasi, target, dan lain-lain. Output dari tahapan ini biasanya

berupa dokumen yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan projek yang ingin dicapai.

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*, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke *Movie* lain dan bagian alir (*flowchart*) untuk dari satu *Movie* ke *Movie* lain.

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/atau struktur navigasi. Tahap ini menggunakan perangkat lunak authoring, yaitu adobe *Flash CS6* Profesional.

5. *Testing*

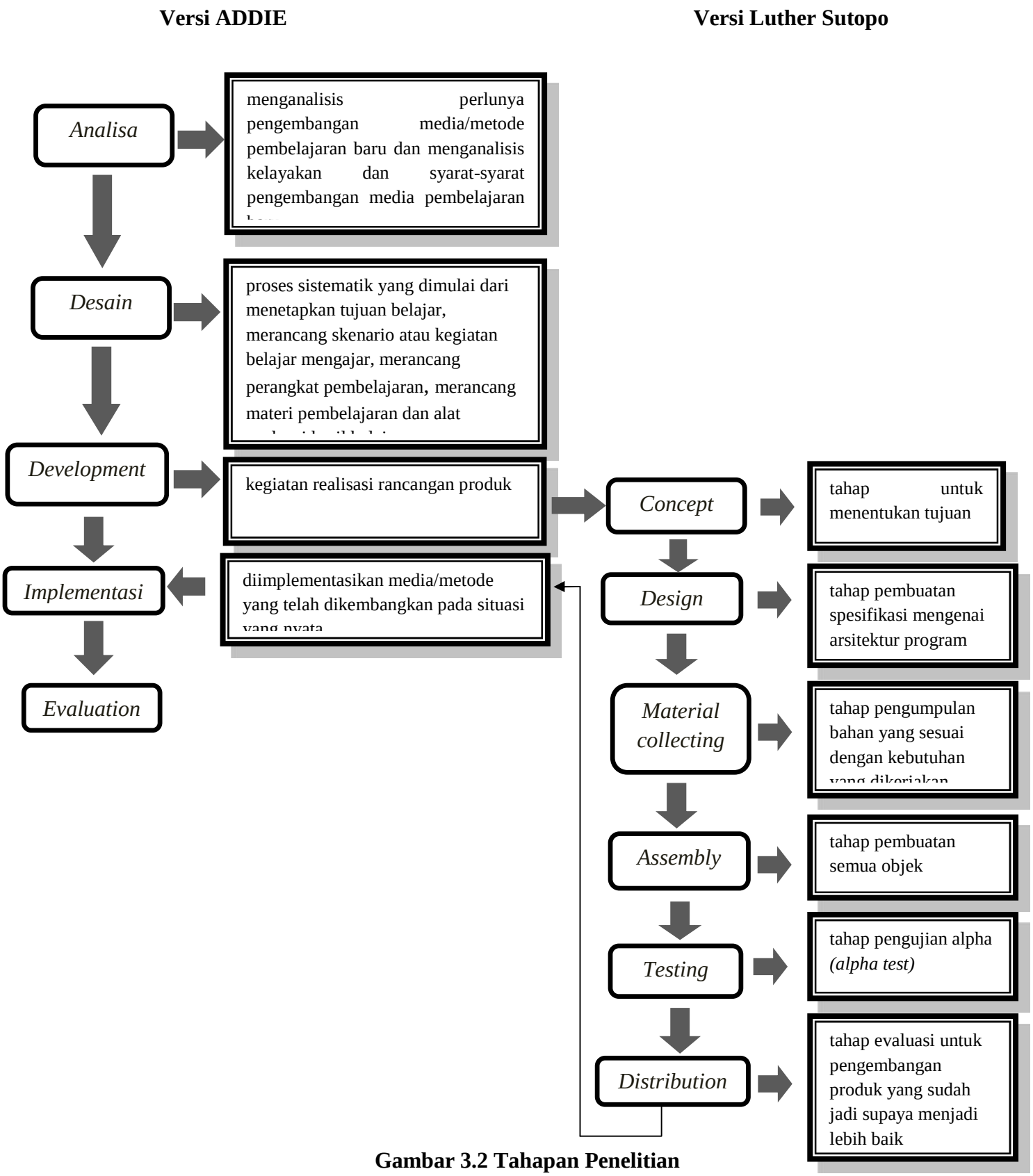
   Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga tahap pengujian alpha (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatanya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

Tahap penelitian yang harus penulis lakukan berdasarkan dengan metode penelitian R&D versi ADDIE dan model pengembangan menurut Luther Sutopo adalah sebagai berikut :



Gambar 3.2 Tahapan Penelitian

E. Uji Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas Produk

1. Uji Validitas Produk

Aspek pertama penentuan kualitas produk pembelajaran adalah kevaliditasan (kesahihan). Van den akker menyatakan validitas mengacu pada tingkat desain intervensi yang didasarkan pada pengetahuan *state of the art* dan berbagai macam komponen dari intervensi yang berkaitan antara satu dengan yang lainnya, disebut juga validitas konstruk.[24]

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 :

1) Memberikan skor jawaban setiap indikator dengan kriteria skala likert:

   5 = Sangat Baik

   4 = Baik

   3 = Sedang

   2 = Buruk

   1 = Buruk Sekali[25]

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

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

[24]M.Haviz, *Research and Development Penelitian di Bidang Kependidikan*, h. 33

[25]Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung, Alfabeta, 2012), h. 13

Pada rurmus 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.

3) Perhitungan data nilai akhir validasi dengan menggunakan kriteria skala likert :[26]

Tabel 3.1 Kreteria Validitas

Persentase (%)	Kriteria
0 - 20	Sangat Lemah
21 – 40	Lemah
41 – 60	Cukup
61 – 80	Kuat
81 – 100	Sangat Kuat

(Sumber : dimodifikasi dari riduwan 2012)

2. Uji Praktikalitas Produk

Aspek kepraktisan ditemukan dari hasil penilaian pengguna atau pemakai. Penilaian kepraktisan oleh pengguna atau pemakai, dilihat jawaban- jawaban pertanyaan :

1) Apakah praktisi berpendapat bahwa apa yang dikembangkan dapat digunakan dalam kondisi normal.
2) Apakah kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan oleh praktisi, misalnya guru dan siswa.

[26]Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian,...* h. 15

Nieven juga menjelaskan, produk hasil pengembangan, disimpulkan praktis jika :

(1)Praktisi menyatakan secara teoritis produk dapat diterapkan di lapangan.

(2)Tingkat keterlaksanaanya produk termasuk kategori “baik”

Istilah “baik” ini masih memerlukan indikator- indikator lanjutan, terutama dalam pelaksanaan pembelajaran yang telah dikembangkan oleh indikator tersebut adalah dengan melihat kebaikan pelaksanaan komponen- komponen model.[27]

Lembar uji kepraktisan penulis kepada guru yang mengajar bahasa Arab. Data hasil uji praktikalitas dianalisis dengan persentase peritmenya dengan rumus :

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

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 :[28]

[27] M.Haviz, *Research and Developmen Penelitian di Bidang Kependidikan,* h.35
[28] Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian,* h. 13

Tabel 3.2 Kreteria Praktikalitas

Persentase (%)	Kriteria
0 – 20	Sangat Lemah
21 – 40	Lemah
41 – 60	Cukup
61 – 80	Kuat
81 – 100	Sangat Kuat

3. Uji Efektifitas Produk

Aspek keefektifan dalam pengembangan, sangat penting untuk mengetahui tingkat derajat penerapan teori, atau model dalam suatu situasi tertentu. Nieveen mengatur tingkat keefektifan dari tingkat penghargaan siswa dalam mempelajari program, dan adanya keinginan siswa untuk terus menggunakan pelaksanaan program tersebut.[29]

Lembar uji efektifitas ini penulis ambil dari siswa yang telah mempelajari mata bahasa Arab. kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

[29] M.Haviz, *Research and Developmen Penelitian di Bidang Kependidikan,* h.34

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

N = Netral

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju[30]

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

[30] Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, h. 14

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam perancangan media penulis memperoleh hasil dan pembahasan dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) versi ADDIE dan model pengembangan multimedia menurut Luther Sutopo, Tahap penelitian model ini yaitu :

A. *Analysis* (Analisa)

Pada tahap analisis ini penulis melakukan sebuah analisa kebutuhan, mengidentifikasi masalah dan melakukan analisa tugas. Beberapa analisa yang dapat dilakukan tersebut yaitu :

a. Analisis Pengguna

Sebelum membuat sebuah media, maka perlu adanya analisis pengguna, yaitu guru dan siswa. Hal ini bertujuan agar pembuat media memperoleh informasi yang dibutuhkan. Setelah melakukan analisis pengguna, pembuat media memperoleh informasi, yaitu:

1) Guru

Guru yang mengajar di MTsS Nagari Binjai membutuhkan media yang dapat membantu dalam menyampaikan sebuah materi mengenai kosakata/mufradat tentang rumah dan isinya yang membahas tentang penyakit menular. Media yang dibutuhkan adalah media yang menarik minat peserta didik agar lebih bersemangat dalam proses belajar mengajar. Media ini akan digunakan dalam menyampaikan

materi mengenai kosakata/mufradat tentang rumah dan isinya di di MTsS Nagari Binjai.

Pada umumnya guru yang mengajar di MTsS Nagari Binjai ini mempunyai latar belakang sarjana pendidikan. Usia guru yang mengajar di MTs ini pun berbeda-beda mulai dari 24 sampai 59 tahun. Dan pada saat ini satu orang guru hanya di perbolehkan untuk membimbing 30 anak di dalam satu kelas.

2) Siswa

di MTsS Nagari Binjai memiliki siswa yang pada umumnya berusia 13-15 tahun. Dan dari semua siswa tersebut memiliki latar belakang yang berbeda-beda. Seperti pekerjaan orang tua siswa yaitu wiraswasta, petani dan pegawai negeri sipil. Hal ini juga akan mempengaruhi siswa tersebut. Terutama dalam proses belajar, karena pembelajaran secara alami dimulai dari rumah dan akan berbeda juga cara orang tua siswa tersebut memberi siswa pengajaran sesuai dengan latar belakang keluarga siswa. Begitu juga saat di sekolah, cara siswa belajar pun akan terpengaruhi oleh latar belakang siswa tersebut.

b. Analisis kelayakan media

Analisis kelayakan media untuk mengetahui apakah media yang dibuat sudah mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar. Media yang digunakan di di MTsS Nagari Binjai ini sangat mendukung, seperti proyektor yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi yang akan diberikan melalui komputer atau

leptop. Namun penyampaian materi hanyalah sebuah papan yang berisikan kosakata/mufradat tentang rumah dan isinya. Sementara penulis sendiri membuat sebuah media pembelajaran mengenai kosakata/mufradat tentang rumah dan isinya menggunakan software *Adobe Flash CS6* yang didalamnya terdapat animasi, teks, audio dan gambar-gambar yang membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Sebelum digunakan media ini pun diuji kevalidannya oleh seorang ahli media atau guru.

c. Analisis persyaratan.

Pada analisis persyaratan, dilakukan sebuah anilisis antara media dan materi yang penulis buat tersebut dapat dilanjutkan atau tidak. Dengan cara melihat materi yang dimasukkan pada sebuah media yang penulis buat tersebut sudah sesuai dengan silabus yang diajarkan atau tidak. Media yang dibuat harus bersifat *user friednly*. Beberapa kriteria yang harus dimiliki oleh *user friendly* adalah:

1) Enak dilihat

Media yang dibuat pada sebuah perangkat lunak memiliki tampilan yang se-menarik mungkin, sehingga dengan tampilan yang menarik tersebut maka *user* akan tertarik untuk menggunakan media dan mudah untuk mempelajarinya.

2) Mudah dioperasikan

Media yang bersifat *user friendly* harus mudah dijalankan oleh *user* atau media yang dibuat memberikan kemudahan bagi pengguna saat memakainya.

3) Mudah dipelajari

Media yang dibuat mudah dipelajari oleh *user* tanpa harus ada bimbingan khusus dari pembuat media untuk menjalankan aplikasi tersebut.

B. *Design* (Perancangan)

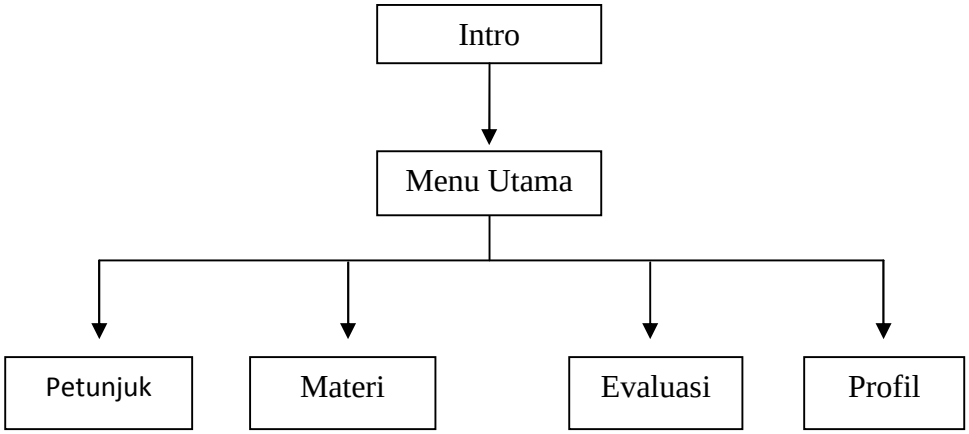
Pada tahap ini dilakukan desain struktur navigasi, *storyboard* dan *user interface*.

1. Desain Struktur Navigasi

Struktur menu pada desain media pembelajaran 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.

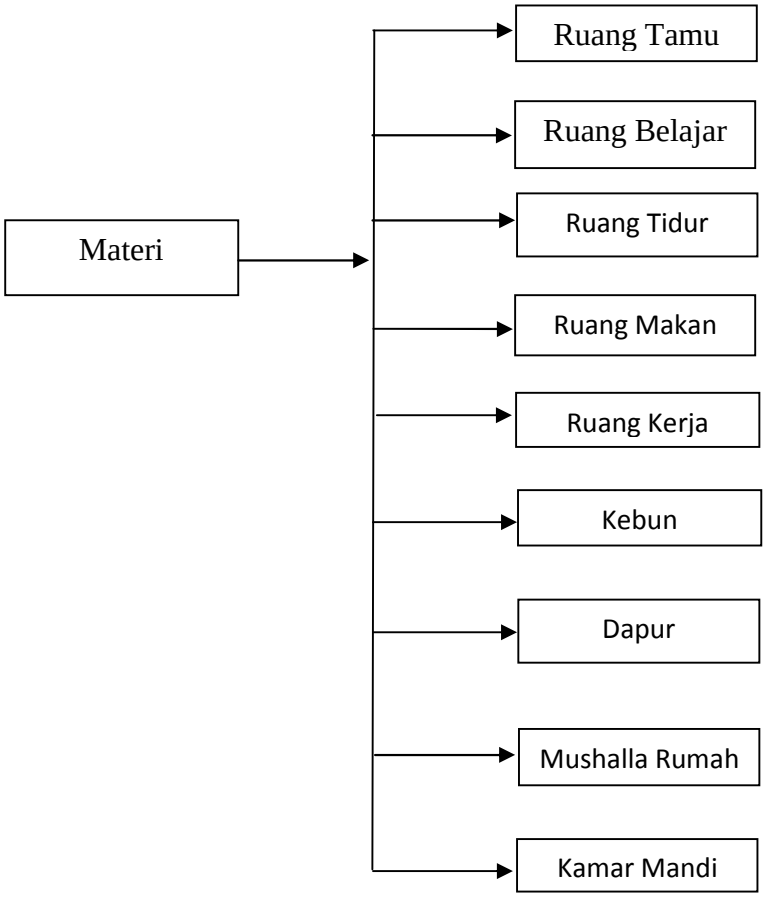
a. Struktur Navigasi Menu Utama

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:



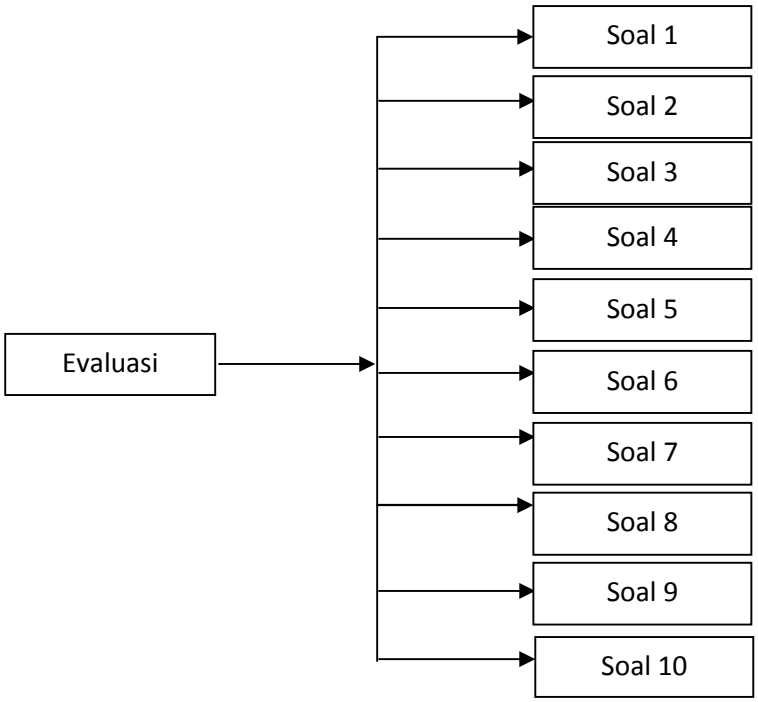
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Utama

b. Struktur Navigasi Materi



Gambar 4.2 Struktur Navigasi Materi

c. Struktur Navigasi Evaluasi



Gambar 4.3 Struktur Evaluasi

2. **Desain *Stroryboard***

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

Tabel 4.1 *Stroryboard* Ringkas

Movie 1	Intro
Movie 2	Menu Utama
Movie 3	Materi
Movie 4	Ruang Tamu
Movie 5	Ruang Belajar
Movie 6	Ruang Tidur
Movie 7	Ruang Makan
Movie 8	Ruang Kerja
Movie 9	Kebun
Movie 10	Dapur
Movie 11	Mushalla Rumah
Movie 12	Kamar Mandi
Movie 13	Evaluasi
Movie 14	Profil

Storyboard dikembangkan untuk setiap menu yaitu :

a. *Movie* 1- Intro, merupakan halaman awal/pembukaan media pembelajaran Biologi berbasis multimedia interaktif, dimana terdapat animasi tentang gambaran-gambaran materi yang akan di bahas.

b. *Movie 2*- Menu Utama, merupakan halaman untuk memilih isi dari media pembelajaran yang terdiri dari 4 sub menu, yaitu Petunjuk, Materi, Evaluasi, dan Profil.
c. *Movie 3*- Materi, terdapat 9 sub menu yang akan menampilkan materi-materi pelajaran yang ada dalam media, yaitu : R. Tamu, R. Belajar, R. Tidur, R. Makan, R. kerja, kebun, dapur, Mushalla, kamar mandi
d. *Movie 4*- Ruang Tamu, menampilkan peralatan yang berada di Ruang Tamu.
e. *Movie 5*- Ruang Belajar, menampilkan peralatan yang berada di Ruang Belajar.
f. *Movie 6*- Ruang tidur, menampilkan peralatan yang berada di Ruang Tidur.
g. *Movie 7*- Ruang Makan, menampilkan peralatan yang berada di Ruang Makan.
h. *Movie 8*- Ruang Kerja, menampilkan peralatan yang berada di Ruang Kerja.
i. *Movie 9*- Kebun, menampilkan peralatan yang berada di Kebun.
j. *Movie 10*- Dapur, menampilkan peralatan yang berada di dapur.
k. *Movie 11*- Mushalla, menampilkan peralatan yang berada di Mushalla.
l. *Movie 12*-Kamar mandi, menampilkan peralatan yang berada di Kamar mandi.

m. . *Movie 13*-Evaluasi, menampilkan soal-soal yang berhubungan dengan materi.

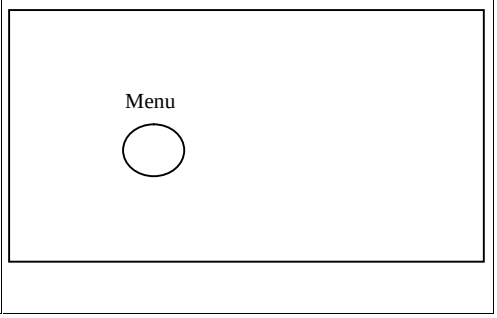
n. *Movie 4*- Profil, menampilkan biodata penuls.

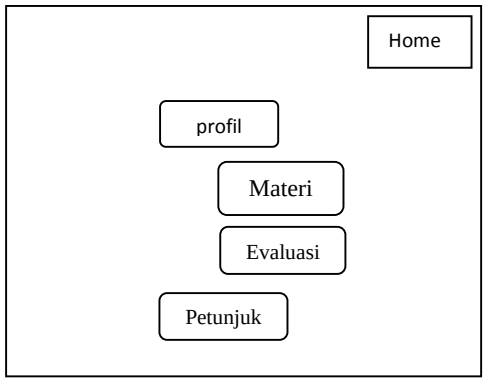
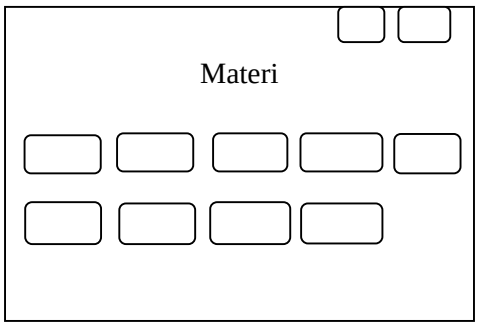
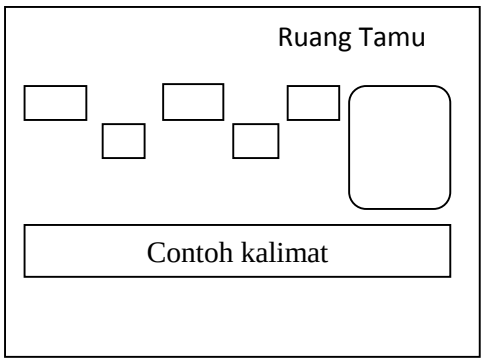
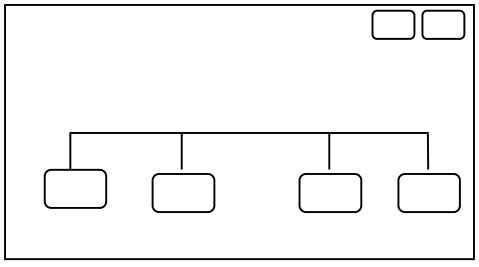
3. Desain *Interface*

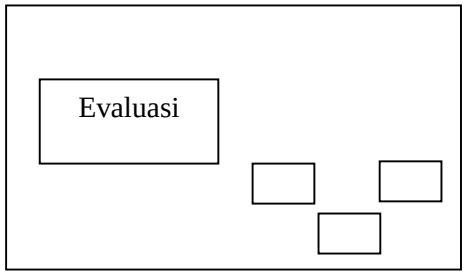
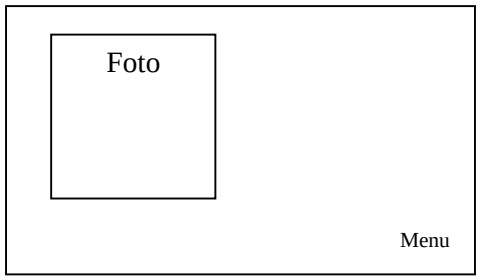
Rancangan *interface* pada media pembelajaran ini dirancang untuk siswa MTs, maka dari itu tampilan dari aplikasi ini didesain sedemikian rupa dengan memasukan unsur animasi didalamnya sehingga dapat menarik minat siswa untuk menggunakannya sebagai media untuk belajar. Dengan itu maka aplikasi ini sangat memperhatikan tata letak dan perpindahan antar *scene*.

Berikut adalah beberapa rancangan *Interface* (antar muka) aplikasi ini:

Tabel 4.2 Desain *Interface*

Movie	***Visual***
1	

2	Home profil Materi Evaluasi Petunjuk
3	Materi
4	Ruang Tamu Contoh kalimat
5	

6	
	

C. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah *image* (gambar), *audio* (suara), foto digital, *background* (latar belakang), *movie* 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, animasi, *background* gambar-gambar yang menarik.
2. Data untuk materi pembelajaran.

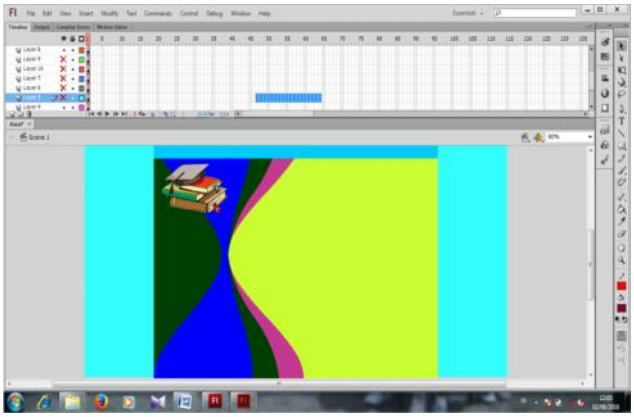
D. *Assembly* (Pembuatan)

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

1. Pembuatan Objek dan *Background*

Objek pada aplikasi ini digambar secara manual dengan menggunakan *Photoshop CS 4* dan *tool tool* yang ada pada *Adobe Flash CS 6*, namun ada juga yang mengambil gambar-gambar *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 *gradient,* merubah *alpha,bevel, blur,* dan *motion tween.* Untuk *background* menggunakan *wallpaper* sederhana dengan menambahkan sedikit motif *brush.*Secara keseluruhan, setelah objek maupun *background* digambar maka langkah selanjutnya yaitu meng*convert* menjadi simbol dengan tipe *graphic*, 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.

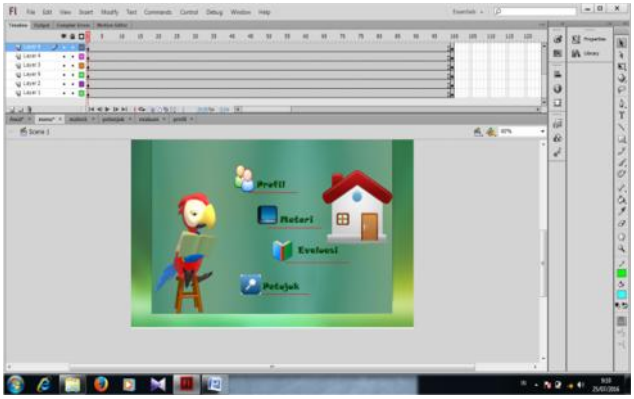
Contohnya adalah gambar *Background* Menu Utama yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.4 Background Halaman Menu Utama

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 gambar berikut ini:



Gambar 4.5 Halaman Tombol Navigasi Menu utama

3. Pemograman dan *Actionscript*

Action script digunakan untuk menjalankan aksi pada frame maupun pada suatu tombol, dan yang dipakai adalah *Action script* 2.0. Untuk lebih jelasnya dalam pengunaan *Action script* dapat dilihat pada

storyboard di halaman lampiran. Berikut ini beberapa *action script* yang digunakan dalam aplikasi multimedia ini

a. *Action script* yang digunakan untuk menjalankan intro ke menu

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

b. *Action script* yang digunakan masing-masing tombol menu utama, materi, evaluasi, profil :

```
*tombol menu utama:
on(release) {
loadMovieNum(“materi1.swf”, 0);
}

*tombol materi ke sub menu materi:

    on(release) {
    loadMovieNum("ruang tamu.swf",0);
    }
    on(release) {
    loadMovieNum("ruang belajar.swf",0);
    }
    on(release) {
    loadMovieNum("ruang tidur.swf",0);
    }
```

on(release) {

loadMovieNum("ruang makan.swf",0);

}

on(release) {

loadMovieNum("ruang kerja.swf",0);

}

on(release) {

loadMovieNum("kebun.swf",0);

}

on(release) {

loadMovieNum("mushalla.swf",0);

}

on(release) {

loadMovieNum("kamar mandi.swf",0);

}

*tombol evaluasi:

on(release) {

loadMovieNum("quis.swf",0);

}

*tombol profil:

on(release) {

loadMovieNum(“profil.swf”,0);}

4. Test *Movie* dan Publikasi *File*

Setelah pembuatan media ini selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan *test movie* terhadap media dengan tujuan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik atau tidak. Apabila masih terdapat beberapa kesalahan maka harus dilakukan perbaikan hingga aplikasi ini berjalan sesuai dengan yang diharapkan. *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.

5. Merekam dan Meng*edit* Suara

Pada aplikasi media pembelajaran Bahasa arab ini, nanti akan ada suara penulis sebagai *narator* yang akan mengisi suara. Maka, penulis harus merekam suara dengan menggunakan fungsi aplikasi ini mengubah berbagai jenis format yang di inginkan.

6. Tampilan Hasil dari media

a) Tampilan Halaman Menu Utama



Gambar 4.6 Tampilan halaman *Menu*

Screen Description **:** Ini merupakan gambar untuk menu utama yang berisi tombol untuk masuk ke halaman materi, evaluasi, petunjuk profil.

b) Tampilan Tombol Materi



Gambar 4.7 Tampilan halaman tombol materi

Screen Description **:** Merupakan halaman menu dari materi-materi yang akan dibahas terdiri dari sembilan tombol yang berupa sub menu dari materi bahasa arab.

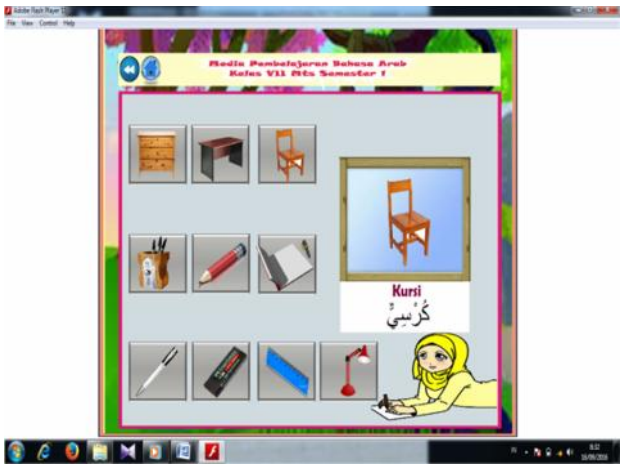
c) Tampilan materi 1



Gambar 4.8 Tampilan halaman materi 1

Screen Description **:** Ini Ini adalah halaman submateri, pada halaman ini menjelaskan materi tentang benda sekitar ruang tamu dan tombol kembali ke menu materi

d) Tampilan materi 2



Gambar 4.9 Tampilan halaman materi 2

Screen Description : Ini adalah halaman Materi 2 yang berisi materi tentang benda disekitar ruang belajar**.**

e) Tampilan materi 3



Gambar 4.10 Tampilan halaman materi 3

Screen Description **:** Ini adalah halaman Materi 3 yang berisi materi tentang benda disekitar ruang tidur**.**

f) Tampilan materi 4



Gambar 4.11 Tampilan halaman materi 4

Screen Description : Ini adalah halaman Materi 4 yang berisi materi tentang benda disekitar ruang makan.

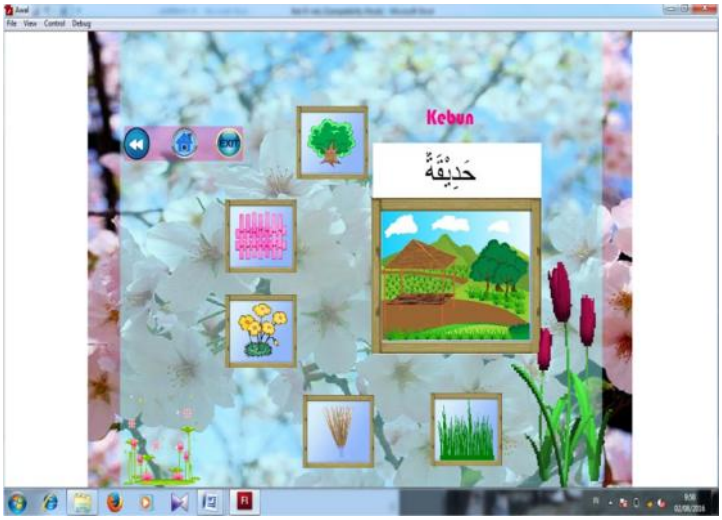
g) Tampilan materi 5



Gambar 4.12 Tampilan halaman materi 5

Screen Description: Ini adalah halaman Materi 5 yang berisi materi tentang benda disekitar ruang kerja.

h) Tampilan materi 6



Gambar 4.13 Tampilan halaman materi 6

Screen Description: Ini adalah halaman Materi 6 yang berisi materi tentang benda disekitar kebun**.**

i) Tampilan materi 7



Gambar 4.14 Tampilan halaman materi 7

Screen Description: Ini adalah halaman Materi 7 yang berisi materi tentang Benda disekitar Dapur.

j) Tampilan materi 8



Gambar 4.15 Tampilan halaman materi 8

Screen Description: Ini adalah halaman Materi 8 yang berisi materi tentang Benda disekitar Mushalla Rumah.

k) Tampilan materi 9



Gambar 4.16 Tampilan halaman materi 9

Screen Description: Ini adalah halaman Materi 9 yang berisi materi tentang benda disekitar kamar mandi.

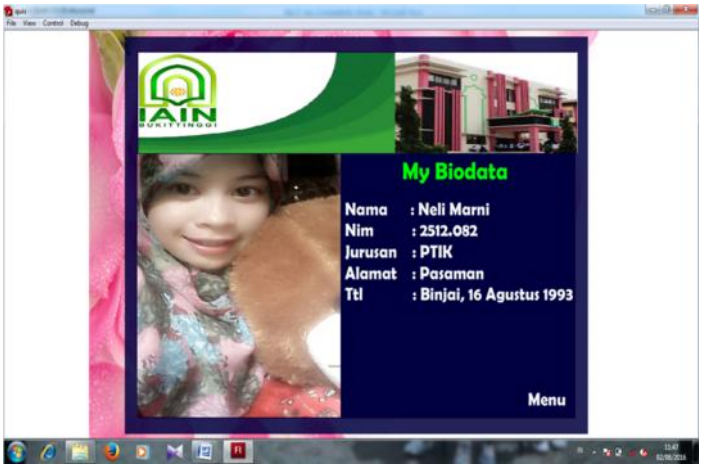
l) Tampilan Evaluasi



Gambar 4.17 Tampilan halaman evaluasi

Screen Description **:** Ini merupakan tampilan halaman evaluasi.

m) Tampilan Halaman Profil



Gambar 4.18 Tampilan halaman profil

Screen Description **:** Ini adalah halaman menu profil. Yang berisikan data pribadi penulis. Lalu terdapat tombol di kanan bawah untuk menuju ke menu.

E. *Testing* (Pengujian)

Testing adalah tahap pengujian program yang sudah jadi. Apabila ada terjadi kesalahan pada program akan diperbaiki, Dan jika sudah berjalan dengan baik, proses akan masuk ke tahap selanjutnya yaitu *ditribution*. Tahap testing dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan. Pada tahap pengujian, media diuji dengan Metode *Blackbox.*

1. Pengujian dengan metode *Blackbox*

Pengujian dengan metode *blackbox* adalah pengujian yang dilakukan untuk antarmuka perangkat lunak, pengujian ini dilakukan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi bekerja dengan baik.

Berikut adalah tabel identifikasi dan rencana pengujian:

Tabel 4.3 Identifikasi dan Rencana Pengujian

No	Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pegujian	Jenis Pengujian
1	Pengujian Intro	Menu Intro	Pengujian Unit	*Blackbox*
2	Pengujian Menu Utama	Menu masuk ke Menu	Pengujian Unit	*Blackbox*
4	Pengujian menu materi	Menu materi	Pengujian Unit	*Blackbox*
5	Pengujian menu evaluasi	Evaluasi	Pengujian Unit	*Blackbox*
6	Pengujian Menu Profil	Menu Profil	Pengujian Unit	*Blackbox*

a. Pengujian Intro

Tabel 4.4 Pengujian Intro

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
File dalam bentuk *flash* dan *.swf*	Menampilkan halaman intro	intro tampil	Diterima

b. Pengujian Menu adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 Pengujian Menu

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Menu	Menampilkan halaman menu	Menu tampil	Diterima

c. Pengujian Menu materi:

Tabel 4.7 Pengujian Menu Materi

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol materi	Menampilkan menu tombol materi	Menu tombol materi tampil	Diterima

d. Pengujian Sub Menu Materi tombol materi tentang ruang tamu adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Pengujian Materi tentang Ruang Tamu

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol materi ruang tamu pada menu materi	Menampilkan halaman materi ruang tamu	Halaman materi ruang tamu muncul	Diterima

e. Pengujian menu tombol materi ruang belajar

Tabel 4.9 Pengujian Materi tentang Ruang Belajar

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol materi ruang belajar pada menu materi	Menampilkan halaman materi ruang belajar	Halaman materi ruang belajar muncul	Diterima

f. Pengujian menu tombol materi ruang tidur:

Tabel 4.10 Pengujian Materi tentang Ruang Tidur

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol materi ruang tidur pada menu materi	Menampilkan halaman materi ruang tidur	Halaman materi ruang tidur muncul	Diterima

g. Pengujian menu tombol materi ruang makan:

Tabel 4.11 Pengujian Materi tentnag Ruang Makan

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol materi ruang makan pada	Menampilkan halaman materi ruang	Halaman materi ruang makan muncul	Diterima

menu materi	makan		

h. Pengujian menu tombol materi ruang kerja:

Tabel 4.12 Pengujian Materi tentang Ruang Kerja

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol materi ruang kerja pada menu materi	Menampilkan halaman materi ruang kerja	Halaman materi ruang kerja muncul	Diterima

i. Pengujian menu tombol materi kebun:

Tabel 4.12 Pengujian Materi tentang Kebun

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol materi kebun pada menu materi	Menampilkan halaman materi kebun	Halaman materi kebun muncul	Diterima

j. Pengujian menu tombol materi dapur:

Tabel 4.12 Pengujian Materi tentang dapur

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol materi dapur pada menu materi	Menampilkan halaman materi dapur	Halaman materi dapur muncul	Diterima

k. Pengujian menu tombol materi mushalla rumah :

Tabel 4.12 Pengujian Materi tentang Mushalla Rumah

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol materi mushalla rumah pada menu materi	Menampilkan halaman materi mushalla rumah	Halaman materi mushalla rumah muncul	Diterima

l. Pengujian menu tombol materi tentang kamar mandi:

Tabel 4.12 Pengujian Materi tentang Kamar Mandi

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol materi kamar mandi pada menu materi	Menampilkan halaman materi kamar mandi	Halaman materi kamar mandi muncul	Diterima

n. Pengujian menu evaluasi:

Tabel 4.13 Pengujian menu evaluasi

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol evaluasi pada menu evaluasi	Menampilkan halaman evaluasi	Halaman evaluasi muncul	Diterima

m. Pengujian menu profil:

Tabel 4.14 Pengujian menu profil

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

	Diharapkan		
Klik tombol profil pada menu profil	Menampilkan halaman profil	Halaman profil muncul	Diterima

n. Hasil Pengujian fungsionalitas

Tabel 4.15 Pengujian Fungsionalitas

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

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 spesifikasi sebagai berikut :

1. *Processor* : Intel Inside atau diatasnya.
2. *Motherboard* : Pilih Mainboard yang kompetibel dengan *prosesor* yang digunakan
3. VGA : Sistem tipe 64 bit memori 2048 MB (minimal)
4. *Memory* : 1 GB (disarankan)
5. *Hardisk* : S*pace* 1.3 GB
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 CS6* untuk menjalankannya. Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi *Windows XP, Vista* dan *7*.

G. Uji Validitas, Pratikalitas dan Efektivitas

1. Uji Validitas Produk

Untuk memperoleh produk yang berkualitas dan siap dipakai perlu di lakukannya uji validitas produk. Uji validitas dilakukan untuk melihat isi dari produk tersebut dengan tujuan untuk melihat ketepatan ini produk. Uji Validitas produk untuk ahli media dan ahli bidang studi yang dilakukan dengan konsultasi dan meminta penilaian kepada para ahli. Hasil dari validitas produk yang telah dilakukan oleh tiga orang tenaga ahli tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4.16 Hasil Validitas Produk oleh Validator

NO	**Nama Pengguna**	**Nilai Validitas**
1	Riri Okra, M.kom	90
2	Agus Nur Khomarudin, S.Pd., M.Kom	89,2
3	Hayati, SS.MA	89,2

Berdasarkan penilaian dari Tiga validator yang merupakan tenaga ahli diatas dapat diperoleh nilai rata – rata validasi 89,4 dengan demikian media dikatakan sangat valid. Hasil tersebut diperoleh dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\textbf{Nilai Validitas} = \frac{\Sigma \text{nilai Indikator}}{3} = \frac{90+89,2+89,2}{3}$$

$$= 89,4$$

2. Uji Praktikalitas Produk

Praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan suatu produk dapat dilihat dalam mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Kepraktisan tersebut dapat dilihat atau diukur apakah guru berpendapat bahwa produk tersebut mudah dan senang digunakan guru kepada siswa. Untuk uji praktikalitas produk peneliti tujukan kepada guru kelas VII yang mengajar bahasa arab yaitu dengan kesimpulan format, isi dan bahasa produk sangat praktis, dengan **Nilai Kepraktisan 87,3** diperoleh rata-rata 87,3 dengan demikian media dikatakan sangat praktis.

3. Uji Efektivitas Produk

Instrumen penilaian efektivitas oleh tiga orang siswa kelas VII MTsS Nagari Binjai terhadap aplikasi yang penulis rancang ini dijabarkan dalam 5 butir pernyataan**.** Hasil dari efektivitas produk yang telah dilakukan oleh tiga orang siswa tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.17 Hasil Efektifitas Produk oleh Pengguna

NO	**Nama Pengguna**	**Nilai Efektifitas**
1	Rahmat	88
2	Santia Guspita	76
3	Sivia Mardatialah	80

Berdasarkan penilaian dari tiga orang siswa MTsS Nagari Binjai diatas dapat diperoleh nilai rata – rata yaitu 81,3 dengan demikian media dikatakan sangat efektif. Hasil tersebut diperoleh dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\textbf{Nilai Efektifitas} = \frac{\textbf{Σ}\text{nilai}}{3} = \frac{88+76+80}{3}$$

$$= 81{,}3$$

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Media pembelajaran bahasa Arab ini dirancang dengan menggunakan *softwareAdobe Flash CS6*. Media ini dirancang sebagai media yang bisa digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran di kelas dan juga bisa digunakan sebagai media untuk belajar secara mandiri oleh siswa. Dalam perancangan media ini penulis menggunakan jenis penelitian *research and development*, dan model yang digunakan yaitu model pengembangan Luther-Sutopo yang terdiri dari empat tahap yaitu: *Concept, design, mterial collecting, assembly, testing*, dan *distributio.*

Setelah dilakukan uji validitas, praktikalitas dan efektifitas maka dapat disimpulkan:

1. Uji Validitas Produk

   Uji validitas dilakukan untuk melihat isi dari produk yang telah dibuat dengan tujuan untuk melihat ketepatan dari produk. Uji Validitas produk untuk ahli media dan ahli bidang studi yang dilakukan dengan konsultasi dan meminta penilaian kepada para ahli tersebut. Untuk uji validitas penulis mengambil 3 orang ahli yang diminta untuk memvalidasi produk yang penulis rancang yaitu. Bapak **Riri Okra, M.Kom** dengan nilai **90,** Bapak **Agus Nur Khomarudin S.Pd, M.Kom** dengan nilai **89,2** dan Ibu **Hayati, SS., MA** dengan nilai **89.2** dengan kesimpulan materi, kesesuaian materi

dengan animasi untuk siswa MTs sudah Valid, dengan skala likert 81-100.

2. Uji Praktikalitas Produk

   Berdasarkan hasil lembar uji Praktikalitas dari satu orang praktisi, Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab mendapat nilai praktikalitas akhir **87.3**. Nilai tersebut diterapkan ke dalam skala Likert maka berada pada kisaran 81-100, presentase tergolong ke dalam kriteria sangat praktis dengan revisi.

3. Uji Efektifitas Produk

   Berdasarkan hasil lembar uji Efektifitas dari Tiga orang siswa kelas VII MTsS Nagari Binjai, Perancangan Media Pembelajaran Bzhasa Arab maka didapat nilai akhir efektifitas **81.3**, kemudian diterapkan ke dalam skala likert maka berada pada kisaran 81-100, prensentase tergolong kedalam kriteria efektif dengan sedikit revisi.

B. Saran

Dalam media pembelajaran ini adalah penulis menyarankan kepada:

1. Para guru agar mengembangkan media ini dengan baik.
2. Dengan adanya media ini semoga siswa lebih memahami dengan baik.
3. Mahasiswa, guru atau dosen yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.

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.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Arsyad, Azhar, 2001, *Media Pembelajaran,* Jakarta :RajawaliPers

Binanto, Iwan, 2010, *Multimedia Digital-Dasar Teoridan Pengembangannya, Yogyakarta*: Andi

Huda, Nurul, 2012, *Mudah Belajar Bahasa Arab*, Jakarta: Amzah

M.Haviz, *Research and Development Penelitian di Bidang Kependidikan.*

Jibril, Aaron, 2011, *Jurus Kilat Jago Adobe Flash*, Bakasi: Dunia

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, 2013, *Media Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia.

Melani dan Tiara Cania, *SiswaKelas VII MTsS Nagari Binjai*, Wawancara: tangal 7 Februari 2016

Promono, Andi, 2006, Presentasi *Multimedia dengan Macromedia Flash*, Yogyakarta: Andi Offset

Prasetyo, Zulhan K, 2012, *Research and Development Pengembangan Dalam Penelitian*, Surakarta: UNS

Riduwan,2012, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Bandung: Alfabeta

Rusman, dkk, 2011, *Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Komonikasi*, Jakarta: RajawaliPers

Sunyoto, Andi, 2010, Adobe *Flash + XML = Rich Multimedia Application*, Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Sadiman, Arief S, dkk, 2012, *Media Pendidikan*, Depok: Raja Grafindo Persada.

Syafrianto, *Guru Bahasa Arab MTsS Nagari Binjai*, Wawancara: tangal 7 Februari 2016

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, 2011, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo

Sadiman, Arif, dkk, 2006, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembang dan Pemanfaatannya*, Jakarta :Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafido Persada

Sutopo, AriestoHadi, 2002, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, Yogyakarta : Learning

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

Uno, Hamzah B, 2012, *Profesi Kependidikan*, Jakarta: Bumi Aksara

Usman, Basyiruddindan Asnawir, *Media Pembelajaran*, Jakarta: CiputatPers

Wahana Komputer, 2013, *Membuat Game Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6*, Yogyakarta : C.V Andi Offset

Zulhana, 2014, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*, Jakarta: Rajawali

Wikipedia, *Bahasa Arab*. https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Arab/. Diaksestanggal 2 Februari 2016, jam 11:13

Arabiyana, 2014, *Nama-nama Perabotan Rumah dalam Bahasa Arab.*

http://www.arabiyana.net/2014/10/nama-nama-perabot-rumah-dalam-bahasa.html/diaksestanggal 1 Maret 2016, jam 10:48

Donny, Michael, 2013,*Penggunaan Media Gambar dalam Proses Belajar Mengajar*.http//.www.bahan skrpisi/1.htm/. diakses tanggal 15 Mei 2016, jam 11.15

Suharno, 2008, *Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab* .https://nanoazza.wordpress.com/2008/07/03/pembelajaran-kosakata-bahasa-arab/. diakses tangal 9 Agustus 17:36

LAMPIRAN 1
***STORYBOARD* INTRO**

Aplikasi :Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media gambar Menggunakan Adobe Flash CS6 di MTsS Nagari Binjai
Modul : Intro
Layar : 1 dari 16
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Neli Marni
Tanggal : 28Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman pembuka media pembelajaran bahasa Arab. Pada halaman ini terdapat animasi tulisan"Media Pembelajaran Bahasa Arab".

Warna : Biru, Hijau, Putih
Layar Dasar : -
Element : Merah, Kuning, Biru, Ping, Putih.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Rockwell Extra Bold*
Ukuran : 50
Tipe : Bold

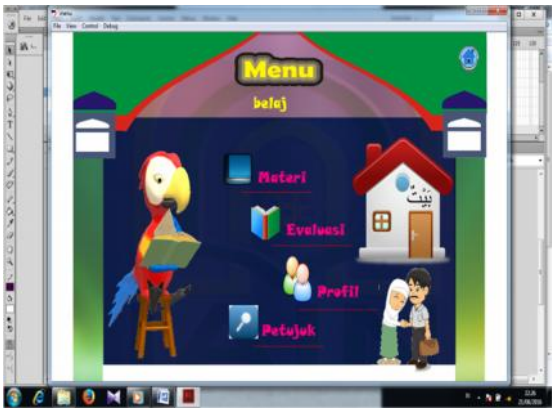
Animasi : Animasi text bergerak kiri dan kanan
Suara : Thank you Allah.mp3
Video : -
Narasi :
Merupakan pembuka aplikasi media pembelajaran bahasa arab, disini terdapat tombol pada bagian tegah nantinya akan di clik maka muncul manu utama.

Action script :yang digunakan untuk menjalankan intro ke menu

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

LAMPIRAN 2
***STORYBOARD* MENU UTAMA**

Aplikasi :Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media gambar Menggunakan Adobe Flash CS6 pada Kelas VII di MTsS Nagari Binjai
Modul : Menu utama
Layar : 1 dari 13
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Neli Marni
Tanggal : 28 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman menu utama media pembelajaran bahasa arab. Pada halaman ini terdapat 4 buah tombol yaitu tombol profil, tombol materi, tombol evaluasi, tombol petunjuk dan tombol home.

Warna : Hijau, Ping, kuning
Layar Dasar : Background_menu.jpg
Element : Putih, pink dan merah

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Snap ITC*
Ukuran : 30
Tipe : Reguler

Animasi : Animasi tulisan judul, animasi layar background, animasi tombol
Suara : button.1.wav
Video : -
Narasi :
Merupakan halaman menu utama media pembelajaran bahasa arab, disini terdapat empat buah tombol dan memiliki masing-masing fungsi.
Action script : *Action script* yang digunakan masing-masing tombol menu utama, materi, evaluasi, profil :

*tombol menu utama:

```
on(release) {
loadMovieNum(“materi1.swf”, 0);
}

on(release) {
loadMovieNum(“Evaluasi.swf”, 0);
}

on(release) {
loadMovieNum(“Profil.swf”, 0);
}

on(release) {
loadMovieNum(“petunjuk.swf”, 0);
}
```

LAMPIRAN 3
***STORYBOARD* MENU UTAMA**

Aplikasi :Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media gambar Menggunakan Adobe Flash CS6 pada Kelas VII di MTsS Nagari Binjai
Modul : Menu utama
Layar : 1 dari 13
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Neli Marni
Tanggal : 28 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman menu utama media pembelajaran bahasa arab. Pada halaman ini terdapat 3 buah tombol yaitu tombol rumah , tombol ruang dan isinya, tombol percakapan, tombol back.

Warna : Hijau, Ping, kuning
Layar Dasar : Background_menu.jpg
Element : Putih, pink dan merah

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Snap ITC*
Ukuran : 30
Tipe : Reguler

Animasi : Animasi tulisan judul, animasi layar background, animasi tombol
Suara : button.1.wav
Video : -
Narasi :
Merupakan halaman menu utama media pembelajaran bahasa arab, disini terdapat tiga buah tombol dan memiliki masing-masing fungsi.
Action script : *Action script* yang digunakan masing-masing tombol menu utama, materi, evaluasi, profil :

*tombol menu utama:

```
on(release) {
loadMovieNum(“rumah.swf”, 0);
}

on(release) {
loadMovieNum(“Ruang.swf”, 0);
}

on(release) {
loadMovieNum(“percakapan.swf”, 0);
}
```

LAMPIRAN 4
***STORYBOARD*MENUMATERI**

Aplikasi :Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media gambar Menggunakan Adobe Flash CS6 di MTsS Nagari Binjai
Modul : Menu materi
Layar : 1 dari 18
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Neli Marni
Tanggal : 28 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman menu dari materi-materi yang akan dibahas terdiri dari delapan tombol yang berupa sub menu dari materi bahasa arab

Warna : Hitam, biru
Layar Dasar : background.jpg
Tulisan : Hitam, biru, putih, merah, kuning, abu-abu, hijau

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Cooper Black
Ukuran : 20
Tipe : Regular

Animasi : Animasi tulisan
Suara :
Video : -
Narasi :
Merupakan halaman materi, terdapat 9 tombol yang masing-masing merupakan submenu dari materi bahasa arab.
Action script :*Action script* yang digunakan masing-masing tombol:

*tombol menu utama:

on(release) {

loadMovieNum(“menu.swf”, 0);

}

*tombol materi ke sub menu materi:

on(release) {

loadMovieNum("ruang tamu.swf",0);

}

on(release) {

loadMovieNum("ruang belajar.swf",0);

}

on(release) {

loadMovieNum("ruang tidur.swf",0);

}

on(release) {

loadMovieNum("ruang makan.swf",0);

}

on(release) {

loadMovieNum("ruang kerja.swf",0);

}

on(release) {

loadMovieNum("kebun.swf",0);

}

on(release) {

loadMovieNum("mushalla.swf",0);

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

*tombol evaluasi:

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

*tombol profil:

```
on(release) {
loadMovieNum(“profil.swf”,0);
}
```

LAMPIRAN 5
***STORYBOAR*RUANG TAMU**

Aplikasi :Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media gambar Menggunakan Adobe Flash CS6 di MTsS Nagari Binjai
Modul : Materi tentang benda di ruang tamu
Layar : 1 dari 11
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Neli Marni
Tanggal : 28 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman submateri, pada halaman ini menjelaskan materi tentang benda sekitar ruang tamu dan tombol kembali ke menu materi.

Warna : Abu-abu
Layar Dasar : Gambar.png
Element : Merah, Merah, Kuning, Coklat, Putih, Biru
Attribut Tulisan

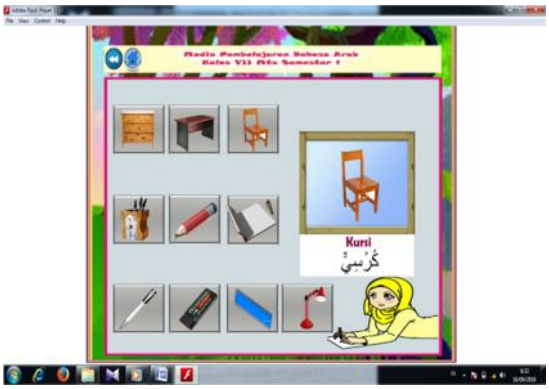
Jenis Huruf : Britannic Bold
Ukuran : 35
Tipe : Regular

Animasi : Animasi tulisan
Suara :
Video : -
Narasi :
Merupakan halaman materiyang berisi pengenalan benda sekitar ruang tamu.Tombol menu utama dan keluar terletak disudut kiri.
Action script : *Action script*yang digunakan untuk kembali ke materi

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

LAMPIRAN 6
***STORYBOARD* RUANG BELAJAR**

Aplikasi :Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media gambar Menggunakan Adobe Flash CS6 di MTsS Nagari Binjai
Modul :Materi tentang benda diruang belajar
Layar : 1 dari 10
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Neli Marni
Tanggal : 28 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Halaman ini merupakan halaman yang akan tampil meteri mengenai benda sekitar ruang belajar.

Warna : Biru, putih
Layar Dasar : Gambar.png
Element : Hitam, biru, putih, kuning, merah, pink
Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Berlin Sans FB Demi
Ukuran : 30
Tipe : Bold

Animasi : Animasi Background
Suara : bag_mata.mp3, sound materi.mp3
Video : -
Narasi :
Merupakan halaman materiyang berisi pengenalan benda sekitar ruang belajar.Tombol menu utama dan keluar terletak disudut kiri
Action script : *Action script*yang digunakan untuk kembali ke materi

```
on(release) {

loadMovieNum(“menu.swf”, 0);

}
```

LAMPIRAN 7
***STORYBOARD* RUANG TIDUR**

Aplikasi :Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media gambar Menggunakan Adobe Flash CS6 di MTsS Nagari Binjai
Modul :Materi tentang benda diruang tidur
Layar : 1 dari 10
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Neli Marni
Tanggal : 28 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman Materi 3yang berisi materi benda disekitar ruang tidur.

Warna : Biru, Putih
Layar Dasar : Gambar.png
Element : Biru muda, Merah, Orange, Coklat

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Berlin Sans FB Demi
Ukuran : 32
Tipe : Bold

Animasi :
Suara : sound.mp3
Video : -
Narasi :
Merupakan halaman materiyang berisi pengenalan benda sekitar ruang tidur.Tombol menu utama dan keluar terletak disudut kiri.
Action script : *Action script*yang digunakan untuk kembali ke materi

```
on(release) {

loadMovieNum(“menu.swf”, 0);

}
```

LAMPIRAN 8
STORYBOARD RUANG MAKAN

Aplikasi :Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media gambar Menggunakan Adobe Flash CS6 di MTsS Nagari Binjai
Modul : Materi tentang benda di ruang makan
Layar : 1 dari 10
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Neli Marni
Tanggal : 28 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman Materi 4 yang berisi materi tentangbenda disekitar Ruang Makan.

Warna : biru
Layar Dasar : Gambar.png
Element : Hitam, Hijau, Merah, Abu-abu, Putih, Coklat.

Attribut Tulisan
Jenis Huruf : Berlin Sans FB Demi
Ukuran : 35
Tipe : Bold

Animasi : Animasi tulisan
Suara :
Video : -
Narasi : -
Merupakan halaman materiyang berisi pengenalan benda sekitar ruang tamu.Tombol menu utama dan keluar terletak disudut kiri.

LAMPIRAN 9
***STORYBOARD* RUANG KERJA**

Aplikasi :Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media gambar Menggunakan Adobe Flash CS6 di MTsS Nagari Binjai
Modul : Materi tentang benda di ruang kerja
Layar : 1 dari 10
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Neli Marni
Tanggal : 28 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman Materi 5 yang berisi materi tentangbenda sekitar ruang kerja.

Warna : Abu-abu, hijau.
Layar Dasar : Gambar.png
Element : Hitam, Merah, Putih, Biru, Coklat
Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Berlin Sans FB Demi
Ukuran : 30
Tipe : Bold

Animasi : Animasi tulisan bergerak
Suara : .mp3
Video : -
Narasi :
Merupakan halaman materiyang berisi pengenalan benda sekitar ruang tamu. Tombol menu utama dan keluar terletak disudut kiri
Action script : *Action script*yang digunakan untuk kembali ke materi

```
on(release) {

loadMovieNum(“menu.swf”, 0);

}
```

LAMPIRAN 10
***STORYBOARD* KEBUN**

Aplikasi :Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media gambar Menggunakan Adobe Flash CS6 di MTsS Nagari Binjai
Modul : Materi tentang benda di Kebun
Layar : 1 dari 11
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Neli Marni
Tanggal : 28 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman Materi 6 yang berisi materi tentangBenda disekitar Kebun.

Warna : Abu-abu, hijau
Layar Dasar : Gambar.png
Element : Hitam, Merah, Hijau, Pink, Putih, Biru, Coklat.
Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Bauhaus 93
Ukuran : 32
Tipe : Reguler

Animasi : Animasi tulisan
Suara :
Video : -
Narasi :
Merupakan halaman materiyang berisi pengenalan benda sekitar kebun. Tombol menu utama dan keluar terletak disudut kiri
Action script : *Action script*yang digunakan untuk kembali ke materi

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

LAMPIRAN 11
STORYBOARD DAPUR

Aplikasi :Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media gambar Menggunakan Adobe Flash CS6 di MTsS Nagari Binjai
Modul : Materi tentang benda di dapur
Layar : 1 dari 10
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Neli Marni
Tanggal : 28 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman Materi 7 yang berisi materi tentangBenda-Benda Sekitar Dapur.

Warna : Abu-abu, hijau
Layar Dasar : Gambar.png
Element : Hitam, Merah , Biru, Hijau, Putih, kuning.
Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Bauhaus 93
Ukuran : 32
Tipe : Reguler

Animasi : Animasi tulisan
Suara :
Video : -
Narasi :
Merupakan halaman materiyang berisi pengenalan benda sekitar dapur. Tombol menu utama dan keluar terletak disudut kiri
Action script : *Action script*yang digunakan untuk kembali ke materi

```
on(release) {

loadMovieNum(“menu.swf”, 0);

}
```

LAMPIRAN 12
***STORYBOARD* MUSHALLA RUMAH**

Aplikasi :Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media gambar Menggunakan Adobe Flash CS6 di MTsS Nagari Binjai
Modul : Materi tentang benda di mushalla rumah
Layar : 1 dari 10
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Neli Marni
Tanggal : 28 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman Materi 8 yang berisi materi tentangBenda-Benda Sekitar Mushalla Rumah.

Warna : Biru, hitam
Layar Dasar : apple-ipad-wallpaper-34.jpg
Element : Pink, Coklat, Hijau.
Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Cooper Black
Ukuran : 30
Tipe : Reguler

Animasi : Animasi tulisan
Suara : .mp3
Video : -
Narasi :
Merupakan halaman materiyang berisi pengenalan benda sekitar mushalla rumah.Tombol menu utama dan keluar terletak disudut kiri.
Action script : *Action script*yang digunakan untuk kembali ke materi

```
on(release) {

 loadMovieNum(“menu.swf”, 0);
```

LAMPIRAN 13
STORYBOARD KAMAR MANDI

Aplikasi :Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media gambar Menggunakan Adobe Flash CS6 di MTsS Nagari Binjai
Modul : Materi tentang benda di kamar mandi
Layar : 1 dari 11
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Neli Marni
Tanggal : 28 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman Materi 9 yang berisi materi tentangBenda-Benda Ruang Tamu.

Warna : Abu-abu, hijau
Layar Dasar : Gambar.png
Element : Biru, orange, kuning, putih, hitam, abu-abu

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Cooper Black
Ukuran : 30
Tipe : Reguler

Animasi : -
Suara : -
Video : -
Narasi :
Merupakan halaman materiyang berisi pengenalan benda sekitar kamar mandi.Tombol menu utama dan keluar terletak disudut kiri
Action script : *Action script*yang digunakan untuk kembali ke materi

```
on(release) {

loadMovieNum(“menu.swf”, 0);

}
```

LAMPIRAN 14
STORYBOARD PERCAKAPAN

Aplikasi :Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media gambar Menggunakan Adobe Flash CS6 di MTsS Nagari Binjai
Modul : Materi tentang benda di kamar mandi
Layar : 1 dari 11
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Neli Marni
Tanggal : 28 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman percakapanyang berisi materi tentangpecakapan.

Warna : Kuning. Hijau.
Layar Dasar : 1194450441.jpg
Element : Biru, orange, kuning, putih, hitam, abu-abu

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Cooper Black
Ukuran : 30
Tipe : Reguler

Animasi : -
Suara : -
Video : -
Narasi :
Merupakan halaman materiyang berisi percakapan tentang perabot rumah.Tombol menu utama dan keluar terletak disudust kiri atas.
Action script : *Action script*yang digunakan untuk kembali ke materi

```
on(release) {

loadMovieNum(“materi1.swf”, 0);

}
```

LAMPIRAN 15
***STORYBOARD* EVALUASI**

Aplikasi :Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media gambar Menggunakan Adobe Flash CS6 di MTsS Nagari Binjai
Modul : Evaluasi
Layar : 1 dari 10
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Neli Marni
Tanggal : 28 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman menu evaluasi yang berisikan tentang evaluasi materi mata pembelajaran bahasa arab dan terdapat beberapa tombol menuju sub menu evaluasi. dan tombol kembali ke menu utama.

Layar Dasar : Gambar.png
Tulisan : Evaluasi
Element : Hitam, Putih
Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Corbel
Ukuran : 35
Tipe : Reguler

Animasi : Animasi tulisan
Suara :
Video : -
Narasi :
Merupakan halaman Evaluas dan terdapat beberapa tombol menuju ke sub menu evaluasi.
Action script : *Action script*yang digunakan untuk sub menu evaluasi

```
on(release) {
loadMovieNum(“objektif.swf”, 0);
}
```

```
on(release) {
 loadMovieNum(“essay.swf”, 0);
 }

on(release) {
 loadMovieNum(“mencocokan.swf”, 0);
 }
```

LAMPIRAN 16
***STORYBOARD* EVALUASI**

Aplikasi :Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media gambar Menggunakan Adobe Flash CS6 di MTsS Nagari Binjai
Modul : Lanjutan Evaluasi
Layar : 1 dari 10
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Neli Marni
Tanggal : 28 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman menu evaluasi yang berisikan tentang soal essay dan tombol kembali ke menu utama.

Layar Dasar : Gambar1.png
Tulisan : Evaluasi
Element : Hitam, Putih
Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Corbel
Ukuran : 35
Tipe : Reguler

Animasi : Animasi tulisan
Suara :
Video : -
Narasi :
Merupakan halaman Evaluas dan terdapat beberapa tombol menuju ke sub menu evaluasi.
Action script : *Action script* yang digunakan untuk kembali ke tombol menu evaluasi:

```
on(release) {

loadMovieNum(“menu.swf”,0); }
```

LAMPIRAN 17
***STORYBOARD* EVALUASI**

Aplikasi :Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media gambar Menggunakan Adobe Flash CS6 di MTsS Nagari Binjai
Modul : Lanjutan Evaluasi
Layar : 1 dari 7
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Neli Marni
Tanggal : 28 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman menu evaluasi yang berisikan tentang mencocokan gambar dengan nama gambar dalam bahasa arab. tombol kembali ke menu utama.

Layar Dasar : Gambar.png
Tulisan : Evaluasi
Element : Hitam, Putih
Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Corbel
Ukuran : 35
Tipe : Reguler

Animasi : Animasi tulisan
Suara :
Video : -
Narasi :
Merupakan halaman Evaluas dan terdapat beberapa tombol menuju ke sub menu evaluasi.
Action script : *Action script* yang digunakan untuk kembali ke tombol menu evaluasi:

```
on(release) {

loadMovieNum(“evaluasi.swf”,0); }
```

LAMPIRAN 18
***STORYBOARD* MENU PETUNJUK**

Aplikasi :Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media gambar Menggunakan Adobe Flash CS6 di MTsS Nagari Binjai
Modul : Petunjuk
Layar : 1 dari 9
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Neli Marni
Tanggal : 28 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Merupakan halaman petunjuk penggunaan media pembelajaran bahasa Arab Pada halaman ini terdapat 1 buah tombol yaitu tombol menu untuk menuju ke halaman menu utama

Warna : Putih, Pink dan Merah
Layar Dasar : Cute-Love-Desktop-Backgrounds-Wallpaper.jpg
Element : Merah, abu-abau, pink.

Attribut Tulisan

Jenis Huruf : *Monotype Corsiva*
Ukuran : 15
Tipe text : Reguler

Animasi :
Suara : button.1.wav
Video : -
Narasi :
Merupakan halaman petunjuk pengguna pembelajar bahasa arab. Tombol back kehalaman menu dan tombol home ke halaman intro.
Action script : *Action script* yang digunakan untuk kembali ke tombol menu:

```
on(release) {

loadMovieNum(“menu.swf”,0); }
```

LAMPIRAN 19
***STORYBOARD* PROFIL**

Aplikasi :Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media gambar Menggunakan Adobe Flash CS6 di MTsS Nagari Binjai
Modul : Profil
Layar : 1 dari 4
Ukuran Layar : 1024 x 768
Dirancang oleh : Neli Marni
Tanggal : 28 Juli 2016



Deskripsi Layar :
Ini adalah halaman profil yang berisikan tentang biodata dari penulis, disertai animasi tulisan, dan tombol kembali ke menu utama.

Warna : Biru, hijau
Layar Dasar : Cute-Love-Desktop-Backgrounds-Wallpaper.jpg
Element : Hijau, biru tua, , pink, Merah, Putih
Attribut Tulisan

Jenis Huruf : Berlin Sans FB Demi
Ukuran : 30
Tipe : Reguler

Animasi : Animasi tulisan, tombol
Suara :
Video : -
Narasi : -
Tampilan Halaman profil penulis yang didalam terdapat biaodata penulis.
Action script : *Action script* yang digunakan untuk kembali ke tombol menu:

```
on(release) {

loadMovieNum(“menu.swf”,0); }
```

ANALISIS HASIL VALIDASI PERANCANGAN MEDIA PEMBEAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 PADA KELAS VII DI MTsS NAGARI BINJAI KAB.PASAMAN

Nama Validator : Riri Okra, M.Kom

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					100
2	Kesesuaian media dengan kebutuhan pengguna siswa					100
3	Kesesuaian materi dengan pemahaman siswa				80	
4	Kesesuaian materi dengan gambar pendukung					100
5	Kejelasan gambar pada media					100
						96
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1	Cara penggunaan media mudah untuk dipahami				80	
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dimengerti					100
3	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa				80	
4	Mudah digunakan dan sederhana dalam dalam penggunaannya					100
5	Dapat digunakan berulang-ulang					100
						92
C	**TAMPILAN**					
1	Background sederhana, konsisten dan jelas					100
2	Ukuran font proporsional dan konsisten				80	
3	Tipe font sederhana dan jelas					100
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi					100
5	Layout menarik dan proporsional				80	
						92
D	**ASPEK KEBAHASAAN**					
1	Sederhana dan mudah dimengerti				80	
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan				80	
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa				80	
4	Menggunakan bahasa Indonesia yang benar				80	
						80

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot}}{5} \times 100$

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

Nilai Validitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{4}$

= $\frac{96+92+92+80}{4}$

= 90

ANALISIS HASIL VALIDASI PERANCANGAN MEDIA PEMBEAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 PADA KELAS VII DI MTsS NAGARI BINJAI KAB.PASAMAN

Nama Validator : Agus Nur Khomarudin, SPd, M.Kom

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					100
2	Kesesuaian media dengan kebutuhan pengguna siswa					100
3	Kesesuaian materi dengan pemahaman siswa				80	
4	Kesesuaian materi dengan gambar pendukung					100
5	Kejelasan gambar pada media					100
						96
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1	Cara penggunaan media mudah untuk dipahami				80	
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dimengerti					100
3	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa					100
4	Mudah digunakan dan sederhana dalam dalam penggunaannya					100
5	Dapat digunakan berulang-ulang					100
						96
C	**TAMPILAN**					
1	Background sederhana, konsisten dan jelas				80	
2	Ukuran font proporsional dan konsisten				80	
3	Tipe font sederhana dan jelas				80	
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi				80	
5	Layout menarik dan proporsional				80	
						80
D	**ASPEK KEBAHASAAN**					
1	Sederhana dan mudah dimengerti					100
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan				80	
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa				80	
4	Menggunakan bahasa Indonesia yang benar				80	
						85

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot}}{5} \times 100$

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

Nilai Validitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{4}$

= $\frac{96+96+80+85}{4}$

= 89,25

ANALISIS HASIL VALIDASI PERANCANGAN MEDIA PEMBEAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 PADA KELAS VII DI MTsS NAGARI BINJAI KAB.PASAMAN

Nama Validator : Hayati

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					100
2	Kesesuaian media dengan kebutuhan pengguna siswa				80	
3	Kesesuaian materi dengan pemahaman siswa				80	
4	Kesesuaian materi dengan gambar pendukung					100
5	Kejelasan gambar pada media				80	
						88
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1	Cara penggunaan media mudah untuk dipahami					100
2	Tampilan materi pembelajaran jelas dan mudah dimengerti					100
3	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa				80	
4	Mudah digunakan dan sederhana dalam dalam penggunaannya				80	
5	Dapat digunakan berulang-ulang					100
						92
C	**TAMPILAN**					
1	Background sederhana, konsisten dan jelas					100
2	Ukuran font proporsional dan konsisten				80	
3	Tipe font sederhana dan jelas				80	
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi					100
5	Layout menarik dan proporsional					100
						92
D	**ASPEK KEBAHASAAN**					
1	Sederhana dan mudah dimengerti					100
2	Penggunaan tanda baca yang benar dalam tulisan				80	
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan siswa				80	
4	Menggunakan bahasa Indonesia yang benar				80	
						85

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot}}{5} \times 100$

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

Nilai Validitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{4}$

= $\frac{88+92+92+85}{4}$

= 89,25

Nilai validitas keseluruhan = $\frac{\text{Validator 1+ Validator 2 + Validator 3}}{3}$

= $\frac{90 + 89,2 + 89,2}{3}$

=89,4

ANALISIS HASIL PRAKTIKALITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBEAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 PADA KELAS VII DI MTsS NAGARI BINJAI KAB.PASAMAN

Nama Praktis : Syafrianto, S.Pd.I

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
A	**Tampilan**					
1	Teks dapat dibaca dengan baik					100
2	Kesesuaian proposi warna				80	
3	Kesesuaian jenis huruf dan warna				80	
4	Mudah digunakan				80	
5	Media menggunakan animasi yang baik					100
						88
B	**Isi**					
1	Kesesuaian materi dengan animasi pendukung					100
2	Kejelasan struktur materi yang disajikan				80	
3	Keterampilan penggunaan bahasa				80	
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar					100
						90
C	**Manfaat Animasi**					
1	Mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran				80	
2	Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi benda-benda sekitar rumah				80	
						80

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot}}{5} \times 100$

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

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

$= \frac{88+90+80}{3}$

$= 86$

ANALISIS HASIL EFEKTIVITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBEAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 PADA KELAS VII DI MTsS NAGARI BINJAI KAB.PASAMAN

Nama Siswa : Rahmat

No	KRITERIA	STS	TS	BS	S	SS
1.	Mudah dalam proses penggunaannya				80	
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan				80	
3.	Mudah dalam mengakses media				80	
4.	Media dapat digunakan berulang-ulang				80	
5.	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan Media					100

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai $= \frac{\text{Bobot x } 100}{5}$

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

Nilai Efektifitas $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{4}$

$= \frac{80+80+80+80+100}{5}$

$= \frac{440}{5}$

$=88$

ANALISIS HASIL EFEKTIVITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBEAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 PADA KELAS VII DI MTsS NAGARI BINJAI KAB.PASAMAN

Nama Siswa : Santia Guspita

No	KRITERIA	STS	TS	BS	S	SS
1.	Mudah dalam proses penggunaannya				80	
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan				80	
3.	Mudah dalam mengakses media			60		
4.	Media dapat digunakan berulang-ulang				80	
5.	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan Media				80	

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai $= \frac{\text{Bobot x 100}}{5}$

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

Nilai Efektifitas $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{4}$

$= \frac{80+80+60+80+80}{5}$

$= \frac{380}{5}$

$=76$

ANALISIS HASIL EFEKTIVITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBEAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 PADA KELAS VII DI MTsS NAGARI BINJAI KAB.PASAMAN

Nama Siswa : Silvia Mardatilah

No	KRITERIA	STS	TS	BS	S	SS
1.	Mudah dalam proses penggunaannya					100
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan				80	
3.	Mudah dalam mengakses media			60		
4.	Media dapat digunakan berulang-ulang				80	
5.	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan Media				80	

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai $= \frac{\text{Bobot x 100}}{5}$

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

Nilai Efektifitas $= \frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{4}$

$= \frac{100+80+60+80+80}{5}$

$= \frac{400}{5}$

$=80$

Rata-rata hasil uji efektifitas dari 3 orang siswa diatas adalah

Rata-rata $= \frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

$= \frac{88+76+80}{3}$

$=81,33$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

MTs	**: MTsS Nagari Binjai**
Mata Pembelajaran	**: BAHASA ARAB**
Kelas/Semester	**: VII/1**
Alokasi Waktu	**: 4 x 40 Menit (2 Kali Pertemuan)**

A. STANDAR KOPETENSI

7. MENYIMAK/ISTIMAK'

Memahami wancana lisan melalui kegiatan mendengar (berbentuk gagasan atau dialog sederhana) tentang بَيْت

B. KOPETENSI DASAR

7.1 Mengidentifikasi bunyi huruf hijaiyah dan ujaran (kata, frasa, atau kalimat) dalam suatu konteks wancana lisan tentang "بَيْت" dengan cara mencocokan dan membedakan secara tepat

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengamati Menyebutkan kembali kosakata benda yang terdapat pada wancana lisan atau dialog sederhana tentang "بَيْت"
- Menyebutkan kembali kosakata benda yang terdapat pada wancana lisan atau dialog sederhana tentang بَيْت
- Menjawab hal-hal yang berhubungan dengan "بَيْت"

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Benda-benda rumah, meliputi: ruang-ruang dan isinya, halaman, kebun/taman rumah dll

E. METODE PEMBELAJARAN

- Ceramah, Kerja kelompok, diskusi, dan pameran

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-1

Kegiatan	Waktu	Aspek Life Skill yang Dikembangkan
❖ **Pendahulaun** Apersepsi dan Motivasi ▪ Menyakan kepada siswa tentang "بَيْت" ▪ Menjelaskan tujuan pembelajaran dan manfaatnya dalam kehidupan ❖ **Kegiatan Inti** ▪ Guru Menjelaskan Kosakata/Mufradat tentang "بَيْت" ▪ Siswa membaca berbagai sumber tentang "بَيْت"(ekslorasi) ▪ Siswa saling menilai hasil pemasangan berdasarkan apa yang telah dibaca tentang "بَيْت" (Elaborasi) ▪ Siswa bertanya jawab dengan guru tentang hal-hal yang masih belum jelas (elaborasi) ▪ Guru memberikan penguatan tentang kesimpulan tentang "بَيْت"(konfirmasi) ❖ **Kegiatan Penutup** ▪ Guru melaksanakan penilaian lisan ▪ Memberikan tugas pengayaan	10 50 5 10 5	Pemahaman Konsep

G. SUMBER PEMBELAJARAN

- Buku paket Bahasa Arab kelas VII
- Kaset tentang lingkungan rumah

H. ASSESSMENT/PENILAIAN

Indikator Pencapaian	Jenis Penilaian	Bentuk Penialain	Contoh Instrumen
▪ Melafalkan / mengulang kembali kata/kalimat yang telah didengar ▪ Menyebutkan kembali kata/kalimat yang telah didengar seperti ▪ Mengidentifikasi makna-makna/kalimat yang telah didengar. ▪ Mengartikan kalimat-kalimat dengan tepat dan benar	Tes tulis Tes lisan	Uraian Uraian	▪ Buatlah kalimat tentang benda-benda rumah.

Binjai, Februari 2016

Mengetahui
Kepala Madrasah

Guru Bidang Studi Bahasa Arab

OKJUNAIDI, S.Pd

SYAFRIANTO, S.Pd.I

PEMERINTAH KABUPATEN PASAMAN
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jalan Jend. Ahmad Yani Telp. (0753) 20588 Lubuk Sikaping 26313
e-mail : kesbangpolpasaman@gmail.com

REKOMENDASI
No. 200/297 / Kesbangpol-2016

TENTANG IZIN PENELITIAN

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik atas Nama Pemerintah Daerah Kabupaten asaman, setelah mempelajari Surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi lomor: 2300/In.26.I/PP.07/V/2016 tanggal 24 Mei 2016 hal: Mohon Izin Penelitian dengan ini emberikan rekomendasi kepada :

N a m a	:	NELI MARNI
N I M/BP	:	2512.082/VIII
Jurusan	:	Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Tempat Penelitian	:	MTsS Binjai Kab. Pasaman
Judul Penelitian	:	"***Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Media Gambar Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Kelas VII di MTsS Nagari Binjai Kab. Pasaman***"
Waktu Penelitian	:	*Mei s/d Agustus 2016*

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak boleh menyimpang dari topik dan tujuan penelitian
2. Dalam melakukan penelitian, yang bersangkutan hendaklah menunjukkan surat-surat keterangan yang berhubungan dengan itu, serta melaporkan diri sebelum dan sesudah penelitian kepada pemerintah setempat.
3. Mematuhi semua peraturan yang berlaku dan menghormati adat istiadat serta kebiasaan masyarakat setempat.
4. Bila terjadi penyimpangan dan pelanggaran terhadap ketentuan tersebut di atas, maka surat rekomendasi ini akan dicabut kembali.
5. Mengirimkan hasil penelitian kepada Bupati Pasaman Cq. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Pasaman.

Demikian Rekomendasi ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunaka sebagaimana mestinya.

Lubuk Sikaping,12 Juli 2016

An. Kepala Kantor Kesbangpol
KASI KESBANG

KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

HAFRIZAL, ZUL, SH
NIP. 19780426 20003 1 001

Tembusan disampaikan kepada Yth :
1. Bapak Bupati Pasaman (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi
3. Kepala Kantor Kemenag Kab. Pasaman di Lubuk Sikaping
4. Kepala MTsS Nagari Binjai di Binjai
5. Yang bersangkutan
6. Arsip.....

KEMENTERIAN AGAMA RI
MADRASAH TSANAWIYAH SWASTA NAGARI BINJAI
KECAMATAN TIGO NAGARI KABUPATEN PASAMAN
Alamat : Jl. Proyek Padang Kubu-Binjai KM 1 Kode Pos : 26382
E-Mail : mtsbitigonagari@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 320 / 132 /MTsS-BI/2016

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah MTs S Nagari Binjai Kabupaten saman Propinsi Sumatra Barat, dengan ini menyatakan bahwa:

Nama	**: NELI MARNI**
Nim	**: 2512.082**
Tempat/Tgl.lahir	**: BINJAI, 16 AGUSTUS 1993**
Jenis Kelamin	**: PEREMPUAN**
Agama	**: ISLAM**
Pekerjaan	**: MAHASISWA**
Alamat	:Padang Sago-Jr.Padang Kubu-Nagari Binjai-Kec.Tigo Nagari Kab.Pasaman-Propinsi Sumatra barat.

Bahwa yang namanya tersebut diatas adalah mahasiswa IAIN BUKITTIGGI yang menurut pengetahauan kami telah melakukan penelitian dalam rangka penelitian Tugas Akhir/Skripsi yang rjudul"**Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media Gambar lenggunakan Adobe Flash CS6 Pada Kelas VII di MTsS Nagari Binjai**" mulai dari tangal 18 li s/d selesai.

Binjai, 04 Agustus 2016

Kepala MTsS Nagari Binjai,

OKJUNAIDI, S.Pd

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://ftik.iainbukittinggi.ac.id | e-mail : ftik@iainbukittinggi.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI
Nomor : 249/In.26.1/PP.02.3/V/2016
TENTANG
PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA JURUSAN PTIK IAIN BUKITTINGGI

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI

Membaca : Surat permohonan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi an. Neli Marni, NIM. 2512.082 tanggal 20 Mei 2016 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi.

Menimbang : 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 cakap 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 **"Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Media Gambar, Menggunakan Adobe Flash CS6 pada Kelas VII di MTsS Nagari Binjai, Kabupaten Pasaman".**

KEDUA : Menunjuk Saudara :

1. Nama : Supratman Zakir, M. Pd, M. Kom
   NIP : 197508192006041001
   Pangkat/Gol.Ruang : Penata (III/c)
   Bidang Keahlian Pokok : *Media Pembelajaran/TIK*
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING I

2. Nama : Jasmienti, M. Pd
   NIP : 197504012009122001
   Pangkat/Gol.Ruang : Penata Muda Tk. I (III/b)
   Bidang Keahlian Pokok : Bahasa Indonesia
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING II

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

DITETAPKAN DI BUKITTIINGGI
Pada tanggal : 27 Mei 2016
Dekan,

H. Nunu Burhanuddin
NIP. 197305102000121002