



MABAR : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS 6 UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA ARAB KELAS VIII MTS

Yeyen Febrianti Sekar Romi[✉], Nailur Rahmawati[✉], Nafis Azmi Amrullah[✉]

Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2020
Disetujui Maret 2020
Dipublikasikan April 2020

Keywords:

Learning Media; Adobe Flash Professional CS 6; Listening in Arabic.

Abstrak

Dalam proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran untuk menarik minat siswa. Salah satu software yang dapat digunakan adalah adobe flash. Adobe flash dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena sifatnya yang dinamis dan interaktif, sehingga menambah ketertarikan siswa dalam belajar. Purwarupa dari media pembelajaran berbasis adobe flash professional CS 6 adalah 1) bagian awal yang berupa animasi opening 2) halaman utama yang terdiri dari tombol KI, KD, dan Indikator, tombol petunjuk penggunaan dan petunjuk tombol dalam media, tombol profil, tombol tema 1, tombol tema 2, dan tombol tema 3. 3) setiap tema terdiri dari 12 kosakata, 3 kosakata untuk evaluasi berupa permainan hangman, dialog sederhana, 4 dialog rumpang berupa permainan metal ball, dan 2 pertanyaan berupa pilihan ganda untuk evaluasi. Media pembelajaran MABAR yaitu sebagai sarana belajar siswa di dalam dan di luar kelas untuk keterampilan menyimak bahasa Arab karena dapat menarik minat siswa dan melatih kemandirian siswa dalam belajar bahasa Arab. Hasil penilaian validasi dari para ahli dan guru dari berbagai aspek meliputi aspek rekayasa perangkat lunak dengan nilai rata-rata 87,65; aspek komunikasi memperoleh nilai rata-rata 88,30; aspek audio memperoleh nilai rata-rata 80; dan aspek visual memperoleh nilai rata-rata 86,71 dari ahli media dan guru. Sedangkan penilaian ahli materi dan guru yang meliputi aspek kelayakan isi memperoleh nilai rata-rata 88,30; aspek kelayakan penyajian memperoleh nilai rata-rata 88,25; dan pada aspek kelayakan bahasa memperoleh nilai rata-rata 88,43; sehingga dari seluruh aspek mendapatkan nilai rata-rata 85 sehingga dapat dikatakan media MABAR layak digunakan.

Abstract

In the learning process requires learning media to attract students' interests. One software that can be used is Adobe Flash. Adobe flash can be used as a learning medium because it is dynamic and interactive, thereby increasing student interest in learning. Prototype of adobe flash professional learning media based CS 6 is 1) the initial part in the form of an opening animation 2) main page consisting of KI, KD, and Indicator buttons, instructions for use and instructions for buttons in the media, profile button, theme button 1, theme button 2, and theme button 3. 3) each theme consists of 12 vocabulary words, 3 vocabularies for evaluation in the form of hangman games, simple dialogs, 4 dialogue dialogs in the form of metal ball games, and 2 questions in the form of multiple choice for evaluation. MABAR learning media is a means of student learning inside and outside the classroom for listening skills in Arabic because it can attract students' interest and train students' independence in learning Arabic. The results of the validation assessment of experts and teachers from various aspects include aspects of software engineering with an average value of 87.65; communication aspects gained an average value of 88.30; the audio aspect gets an average rating of 80; and the visual aspect obtained an average score of 86.71 from media experts and teachers. Whereas the assessment of material experts and teachers covering aspects of content eligibility obtained an average score of 88.30; aspects of the feasibility of the presentation obtained an average value of 88.25; and in the aspect of language eligibility, it obtained an average value of 88.43; so that from all aspects get an average value of 85 so that it can be said that the MABAR media is feasible to use.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran dibutuhkan dalam pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa dan menjadi sarana penghubung antara guru dan siswa. Media pembelajaran yang berupa multimedia dengan mudah dibuat salinan, sehingga media pembelajaran bukan hanya dapat digunakan di dalam kelas, melainkan sebagai pengganti guru dalam pembelajaran di luar kelas. Untuk menggunakan multimedia diperlukan perangkat yang mendukung media tersebut. Perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam mengakses media pembelajaran berbasis multimedia. Media pembelajaran kini dapat diakses dengan menggunakan komputer maupun perangkat lain yang dapat digunakan untuk menampilkan media tersebut.

Penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran dapat membentuk atmosfer pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Berbagai *software* telah tersedia untuk membuat media pembelajaran. Dukungan *software* inilah yang dapat membuat media pembelajaran semakin menarik dan mudah diproduksi.

Salah satu *software* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah *adobe flash*. *Adobe flash* dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat membuat animasi dan permainan yang menarik serta interaktif sehingga membantu siswa dan menambah ketertarikan dalam pembelajaran. Secara *psikis* permainan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengisi waktu luang, mengurangi stress, merefresh otak. Sisi positif dari permainan adalah merangsang otak sehingga cepat dan tanggap dalam berfikir, dan juga melatih kecepatan mata sehingga permainan efektif digunakan di kelas 8 atau usia 13-15 tahun karena secara psikologis mereka berada dalam fase *Period of Formal Operation*. (Rosada, 2009:108).

MABAR (Permainan Bahasa Arab) merupakan media pembelajaran berbentuk media interaktif berbasis *adobe flash professional CS 6* yang dapat digunakan oleh siswa baik di dalam kelas maupun diluar kelas. Media ini berisi

tentang kosakata, dialog dan evaluasi yang dikemas dalam permainan *hangman* dan *metal ball* yang mana siswa dapat bermain sesuai tema dan intruksi yang ada di petunjuk penggunaannya. Tujuan penelitian yaitu 1) mengetahui purwarupa media pembelajaran berbasis *adobe flash* 3) Mengetahui hasil uji validasi para ahli terhadap media pembelajaran berbasis *adobe flash*.

LANDASAN TEORI

Media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah. Secara umum, media adalah semua bentuk perantara untuk membawa, menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*massage*) dan gagasan kepada penerima. Media pembelajaran pertama kalinya disebut *visual education* (alat peraga pandang), kemudian menjadi *audio-visual aids* (bahan pengajaran), seterusnya berkembang menjadi *audio-visual communication* (komunikasi pandang dengar) dan selanjutnya menjadi *educational technology* (teknologi pendidikan) atau teknologi pengajaran (Arsyad 2002 : 74-75).

Fungsi media pembelajaran

Levie & Lentz (dalam Arsyad 2014 :20-21) mengemukakan empat fungsi media pembelajan, yaitu :

- a) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan yang ditampilkan. Dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar.
- b) Fungsi kognitif, yaitu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung.
- c) Fungsi kompensatoris, yaitu mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran,

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran, yaitu :

- a) menarik dan mengarahkan atau merangsang siswa, sehingga anak tidak pasif.
- b) memperlancar dan memperjelas pencapaian tujuan agar tidak terlalu verbalitas.
- c) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
- d) mempersamakan pengalaman sehingga menimbulkan presepsi yang sama.
- e) mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat dalam memahami isi pelajaran.

Jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2013 : 31) media pembelajaran berbasis perkembangan teknologi dibagi menjadi beberapa kelas, yaitu :

- a) Media hasil teknologi cetak, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui percetakan mekanis atau fotografis.
- b) Media hasil teknologi audio visual, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio dan visual.
- c) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *macro-processor*.
- d) Media gabungan hasil teknologi cetak dan komputer, merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggabungkan beberapa media yang dikendalikan oleh komputer.

Berdasarkan pemaparan tentang jenis media pembelajaran diatas, maka media pembelajaran MABAR merupakan dalam jenis media gabungan hasil teknologi cetak dan komputer dikarenakan cara menyampaikan dalam media ini dikendalikan oleh komputer.

Adobe Flash

Adobe flash merupakan perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar vektor maupun bitmap dan multimedia interaktif. Animasi atau aplikasi yang dihasilkan oleh flash mempunyai *extensi*.swf* yang dapat digunakan menggunakan *adobe flash player*. *Flash* juga mempunyai bahasa pemrograman sendiri yaitu *actionscript* yang dapat membuat animasi yang dihasilkan menjadi interaktif dan dinamis. Selain digunakan untuk animasi di *website*, *flash* juga digunakan untuk membuat animasi logo, CD interaktif, *movie*, animasi kartun, dan lain-lain. *Flash* merupakan perangkat lunak di bawah *macromedia*, namun pada 2005 *macromedia* diakuisisi oleh *adobe systems*. Versi terakhir dari *macromedia flash*, yaitu *macromedia flash 8*, yang pengembangannya dilanjutkan oleh *adobe systems* menjadi *adobe flash CS 3* dan terus berkembang hingga *adobe flash CS 6* (Darmawan 2016 :193-195).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Research and Development (R&D)* hingga tahap lima yaitu revisi desain Teknik yang digunakan menggunakan non-tes, yaitu angket , observasi, wawancara dan analisa SWOT antara produk lama dan produk baru.

Angket, observasi dan wawancara dilakukan kepada guru dan siswa MTs di Kota Semarang mengenai permasalahan media pembelajaran dan proses pembelajaran yang ada di sekolah dan mengidentifikasi permasalahan tersebut untuk pengembangan media pembelajaran MABAR.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang akan dibahas meliputi 2 hal yaitu : 1) purwarupa media MABAR 2) Validasi ahli terhadap media MABAR

Purwarupa media MABAR

Media pembelajaran MABAR digunakan untuk siswa kelas VIII MTs semester genap pada keterampilan menyimak bahasa Arab.

Kata MABAR merupakan akronim dari singkatan “Permainan Bahasa Arab”.

Media ini didesain secara dinamis dan interaktif sehingga akan meningkatkan minat dan daya tarik siswa dalam belajar bahasa Arab sekaligus memacu siswa untuk belajar mandiri.

Media MABAR terdiri dari 3 tema yaitu *الطبيبة والرياضيون و المهنة* yang masing-masing terdiri dari 12 kosakata, 3 kosakata evaluasi berbentuk permainan *hangman*, 1 *khiwar*, 4 dialog rumpang untuk evaluasi materi berbentuk permainan *metal ball*, dan 2 pertanyaan pilihan ganda.



Gambar 4.1 Gambar desain halaman utama media MABAR

Gambar 4.1 merupakan gambaran awal media MABAR berupa animasi pembuka yang menampilkan judul media yaitu MABAR dan halaman utama yang memuat menu-menu dalam media yaitu KI KD dan indikator, petunjuk penggunaan media dan petunjuk penggunaan tombol, profil peneliti, Tema 1, Tema 2 dan Tema 3 dengan *background* taman dan desain tombol yang berupa pohon.



Gambar 4.2 gambar desain kosakata

Gambar 4.2 di atas merupakan gambar kosakata dari masing-masing tema. Setiap tema memuat 12 kosakata.



Gambar 4.3 gambar desain materi/ *khiwar*

Gambar 4.3 di atas merupakan gambaran desain materi yang berupa dialog/ *khiwar*.



Gambar 4.4 gambar desain evaluasi kosakata

Gambar 4.4 di atas merupakan desain evaluasi kosakata berupa permainan *hangman*. Setiap tema terdapat 3 permainan yang harus dilakukan siswa untuk dapat melanjutkan ke tahap materi/ *khiwar*.





Gambar 4.5 gambar desain evaluasi materi

Gambar 4.5 di atas merupakan gambaran evaluasi materi yang berupa permainan *metal ball*. Evaluasi ini terdiri dari 4 dialog rumpang dan 2 pertanyaan berupa pilihan ganda

Validasi ahli terhadap media MABAR

Berdasarkan penilaian oleh guru MTs Al Islam Gunungpati yaitu Much. Abdullah, MTs Al Islam Sumurrejo yaitu Maidatul Khusna, S.Pd, dan MTs Al Hidayah yaitu, Fuad Abdul Aziz, S.Pd.I, Dosen Pendidikan Bahasa Arab yaitu Ahmad Miftahudin, M.A., dan Dosen Teknologi Pendidikan yaitu Sony Zulfikasari, M.Pd., maka ditemukan nilai dari beberapa aspek dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Aspek	Nilai Rata-rata	Kategori
Rekayasa perangkat lunak	87,65	Sangat Layak
Komunikasi	88,30	Sangat Layak
Audio	80	Layak
Visual	86,71	Sangat Layak
Kelayakan isi	88,30	Sangat Layak
Kelayakan penyajian	88,25	Sangat Layak
Kelayakan bahasa	88,43	Sangat Layak
Rata-rata	85	Layak

Berdasarkan tabel di atas, dapat ditemukan nilai dari beberapa aspek, yaitu pada aspek rekayasa perangkat lunak mendapat nilai rata-rata 87,65 (sangat layak), aspek komunikasi

88,30 (sangat layak), aspek audio 80 (layak), aspek visual 86,71 (sangat layak), aspek kelayakan isi 88,30 (sangat layak), aspek kelayakan penyajian 88,25 (sangat layak), dan aspek kelayakan bahasa 88,43 (sangat layak). Sehingga diperoleh nilai rata-rata dari semua aspek 85 dan dapat dikategorikan layak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa: (1) media pembelajaran yang dinamis dan interaktif diperlukan untuk menarik dan meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar bahasa Arab. (2) Purwarupa media pembelajaran MABAR meliputi (a) animasi pembuka dan halaman utama (b) halaman KI, KD dan indikator (c) halaman petunjuk penggunaan (d) halaman profil (e) Tema 1, 2, dan 3 yang memuat kosakata, materi, dan evaluasi yang berbentuk permainan pembelajaran yang bertujuan untuk menarik minat siswa dan meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar bahasa Arab, khususnya keterampilan menyimak. (3) hasil validasi dari ahli dan guru ditemukan hasil dari beberapa aspek meliputi aspek rekayasa perangkat lunak dengan nilai rata-rata 87,65; aspek komunikasi memperoleh nilai rata-rata 88,30; aspek audio memperoleh nilai rata-rata 80; dan aspek visual memperoleh nilai rata-rata 86,71 dari ahli media dan guru. Sedangkan penilaian ahli materi dan guru yang meliputi aspek kelayakan isi memperoleh nilai rata-rata 88,30; aspek kelayakan penyajian memperoleh nilai rata-rata 88,25; dan pada aspek kelayakan bahasa memperoleh nilai rata-rata 88,43; sehingga dari seluruh aspek mendapatkan nilai rata-rata 85 sehingga dapat dikatakan media MABAR layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar (2002) Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya. Pustaka Pelajar : Yogyakarta
- _____ (2013). Media Pembelajaran. Raja Grafindo Persada :Jakarta
- _____ (2014). Media Pembelajaran. Raja Grafindo Persada : Jakarta

Darmawan, Deni (2016). Pengembangan e-Learning Teori dan Desain : Remaja Rosdakarya : Bandung

Rosada. (2009). Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di SMP dan SMP VI

Mataram. Jurnal SOCIA, No. 2, Vol. 6. September 2009, hlm. 108.