

MULTIMEDIA INTERAKTIF ASWAK (ASHWAT WAL KITABAH) BAHASA ARAB UNTUK ANAK-ANAK DI KOTA SEMARANG

Dzulfiqar Saeful Islamadina¹, Zukhaira²

¹Universitas Negeri Semarang, Indonesia

¹dzulfiqarsaef@students.unnes.ac.id, ²zukhaira@mail.unnes.ac.id

Abstract

Learning Arabic in schools is still a less interesting subject for students because there are several difficulties in learning it, among the difficulties experienced by students are difficulties in listening to Arabic sounds and in writing. Shame is also behind the difficulties experienced by students in learning Arabic at school. Therefore, it is necessary to develop an interactive multi-media Arabic that can motivate and increase interest in learning and interest in learning Arabic, namely ASWAK (Ashwat wal Kitabah) Arabic Interactive Multimedia for Children in Semarang City to make it easier for children to learn Arabic sounds and Arabic script writing.

The problems studied in this study are (1) how to analyze the needs of teachers and children for ASWAK (Ashwat wal Kitabah) interactive multimedia. (2) how is the interactive multimedia prototype of ASWAK (Ashwat wal Kitabah), (3) how is the validation of Arabic language teaching experts and practitioners on the interactive multimedia prototype of ASWAK (Ashwat wal Kitabah), And (4) how to revise the ASWAK interactive multimedia prototype (Ashwat wal Kitabah). This research uses a mixed method and uses the ADDIE model's research and development (R&D) research design.

The results of this study are as follows. First, teachers and children want the development of ASWAK Interactive Multimedia (Ashwat wal Kitabah). Second, the interactive multimedia prototype of ASWAK (Ashwat wal Kitabah) contains (1) a main page, (2) a product description, (3) choices of activities, (4) material consisting of Arabic sounds and Arabic script writing, (5) exercises, (6) instructions, and (7) developer profiles. Third, the recapitulation of the value of ASWAK interactive media (Ashwat wal Kitabah) is 3.98 with a very feasible / very appropriate category, so that Arabic Language Learning experts and teachers assess that ASWAK interactive multimedia (Ashwat wal Kitabah) can be used for children in Semarang City. Fourth, the improvement of interactive multimedia ASWAK (Ashwat wal Kitabah) Arabic from experts and teachers consists of two aspects, namely improving material aspects and improvement in the visual aspect.

Keywords:

Interactive Multimedia, Ashwat Elements in Arabic, Kitabah, Arabic.

PENDAHULUAN

Bahasa Arab adalah bahasa komunikasi yang dikenal erat hubungannya dengan agama Islam. Kedatangan Islam di suatu lingkungan masyarakat sebagai ajaran agama menunut para pemeluknya untuk memahami bahasa Arab yang merupakan bahasa kitab suci ajaran Islam yaitu al-Qur'an dan Hadits. Hubungan yang sinergis antara bahasa Arab dan Islam tidak lain karena al-Qur'an diturunkan dalam bahasa Arab yang secara tidak langsung juga melibatkan tradisi kehidupan bangsa Arab sebagai umat Islam (Isbah, 2023). Bahasa Arab telah menjadi bahasa agama, bahasa komunikasi resmi antar bangsa, bahasa dunia Islam, bahasa perdagangan, bahasa ekonomi dan perbankan Islam, bahasa kebudayaan, bahasa ilmu pengetahuan dan teknologi, bahasa hukum, bahasa gaul, dan sebagainya sehingga menjadikan bahasa Arab menjadi kebutuhan yang penting bagi pembelajar (Khasanah, 2016). Kemudian bahasa Arab juga merupakan salah satu bahasa asing yang menjadi muatan lokal di sekolah berbasis agama Islam yang menjadikan Bahasa Arab menjadi sangat populer dan sering sekali dipelajari oleh para pelajar, khususnya di Indonesia.

Beberapa dasar yang menjadikan bahasa Arab itu penting mencakup: 1) Bahasa Arab ditetapkan sebagai bahasa wahyu. Hal ini sesuai dengan keterangan yang termaktub dalam kita suci Al-Qur'an yang menyebutkan bahasa Arab sebagai wahyu sebanyak 11 kali, dengan penjabarannya QS. Yusuf: 2, al-Zukhruf: 3, Fussilat: 3 & 44, al-Ahqaf: 12, al-Nahl: 103, Taha: 113, al-Syu'ara: 192-195, al-Ra'd: 37, al-Syura: 7, al-Zumar: 27-28, dan contoh satu Firman tersebut ialah: "Sesungguhnya Kami turunkan al-Quran dalam bahasa Arab agar kamu mengerti." (QS. Yusuf: 2). 2) Bahasa Arab termasuk kategori bahasa dengan keunikan tersendiri yang sifatnya juga bisa ilmiah. Termasuk di antaranya memiliki akar kata dan konjugasi dengan angka 3.000 pencapaian bentuk yang mana hal ini tidak dipunyai bahasa lainnya. 3) Termasuk pelopor dari kemunculan peradaban. Hal ini karena bahasa Arab diperuntukkan di kancang internasional dalam kurun 8 abad di berbagai bidang keilmuan, termasuk ekonomi dan politik. Dengan demikian, ada beragam kosakata yang asal-muasalnya ialah kata-kata Arab. Sebut saja berbagai kata bahasa Indonesia yang disadur dari bahasa Arab seperti, aljabar, atlas, falak, akal, ajaib, nisbi, wakil, zalim, kimia, dan lain-lain. 4) Bahasa Arab ialah bahasanya kitab suci Al-Qur'an, yakni tonggak suatu peradaban bernapaskan nilai-nilai Islami yang juga bagian dari agama. Bahkan tokoh masyhur Imam Syafi'I sempat berujar jika setiap muslim diwajibkan belajar bahasa Arab (Izzan, 2009).

Sejalan dengan penjelasan mengenai pentingnya Bahasa Arab di atas, terdapat dua kajian atau dua ilmu penting yang harus diketahui oleh para pembelajar Bahasa Arab yaitu fonologi dan ortografi. Fonologi merupakan bidang linguistik yang mempelajari sistem bunyi bahasa-bahasa tertentu (Crystal, 2008), sedangkan Ortografi dimaknai dengan aksara, atau ilmu yang mempelajari tentang keaksaraan dalam sebuah bahasa ('Abidat, 2003). Fonologi (Ashwat) dan Ortografi (Kitabah) sama pentingnya untuk dipelajari guna mendapatkan pemahaman yang sempurna dan menyeluruh terhadap ilmu al-Ashwat wal Kitabah. Ilmu Ashwat wal Kitabah juga penting dipelajari karena hampir separuh dari fonem Arab tidak diketahui atau tidak ada padanannya dalam bahasa Indonesia. Bahasa Arab memiliki 28 alphabet yang semuanya merupakan konsonan. Vokal dalam bahasa Arab adalah tiga tanda baca yang disebut syakl (Kuswardono, 2020).

Kajian Ilmu Ashwat wal Kitabah termasuk langka di Indonesia, tidak sebanyak kajian tata bahasa atau yang biasa dikenal dengan Nachw dan Sharf (Kuswardono, 2020). Hal ini dikuatkan oleh hasil observasi, wawancara, dan angket kebutuhan yang dilakukan terhadap anak-anak kelas 4, 5, dan 6 di SDIT Mutiara Hati dan MI Roudlotul Huda di Kota Semarang yang menunjukkan bahwa 20 siswa dari 35 siswa atau 57,1%

siswa menyatakan cukup kesulitan dalam melafalkan huruf bahasa Arab dan salah satu alasannya adalah karena merasa takut salah dalam melafalkan huruf bahasa Arab. Sedangkan 18 siswa dari 35 siswa atau 51,4% siswa menyatakan cukup kesulitan dalam menulis huruf bahasa Arab dan salah satu alasannya adalah karena takut salah dalam menulis huruf bahasa Arab sehingga perlu adanya penyegaran pembelajaran bahasa Arab yang dapat membantu anak-anak dalam melafalkan (fonologi) serta mengenal dan mengetahui cara penulisan huruf-huruf bahasa Arab (ortografi).

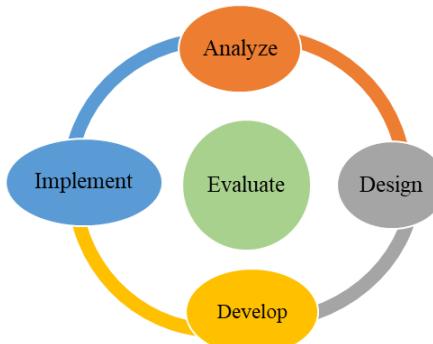
Guru-guru bahasa Arab pada kedua sekolah tersebut juga mengalami kendala atau kesulitan dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu kurang variatifnya media pembelajaran saat ini ataupun belum adanya media yang cukup menarik yang dapat menunjang siswa-siswi dalam melafalkan (fonologi) serta mengenal dan mengetahui cara penulisan huruf-huruf bahasa Arab (ortografi) secara maksimal. Maka dari itu, dari beberapa data yang didapatkan oleh peneliti di atas menunjukkan adanya kebutuhan terhadap sebuah media yang mampu meningkatkan kepercayaan diri anak dalam belajar bahasa Arab yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun secara fleksibel, sehingga anak tidak merasa takut lagi ketika melakukan kesalahan dalam belajar bahasa Arab. Terdapat kebutuhan lain agar anak dapat mengetahui pelafan yang baik sesuai dengan makhorijul huruf dan penulisan yang benar sehingga menjadikan anak lebih mahir dalam melafalkan maupun menulis huruf bahasa Arab.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti akan mengembangkan sebuah multimedia interaktif bahasa Arab. Peneliti menamai produk tersebut dengan “Multimedia Interaktif ASWAK (Ashwat Wal Kitabah) Bahasa Arab”. Alasan dinamai ASWAK (Ashwat wal Kitabah) karena bertujuan untuk mengenalkan seluruh bunyi huruf hijaiyah (fonologi) beserta cara penulisannya (ortografi) dengan cara yang lebih menyenangkan bagi anak-anak dan juga dapat meningkatkan kepercayaan diri ketika belajar bahasa Arab tanpa takut merasa salah.

METODE PENELITIAN

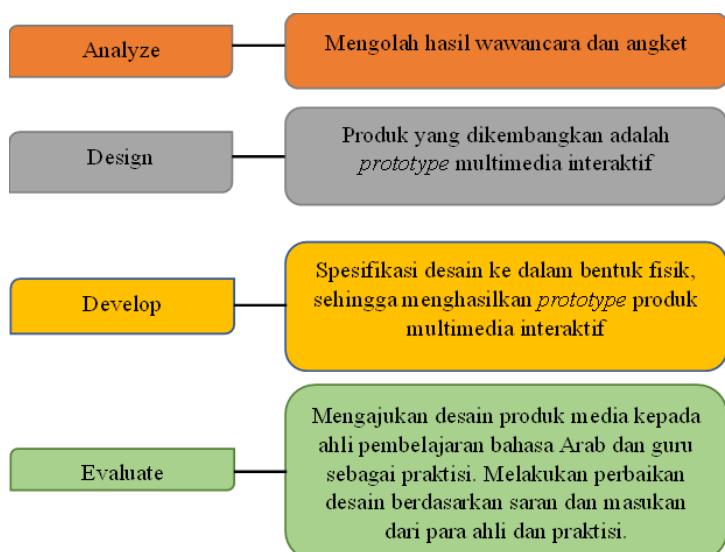
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *mix method* atau kuantitatif dan menggunakan desain penelitian dan pengembangan (*R&D*). Sugiyono menyatakan pengertian *Research & Development* merupakan cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2014).

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate). Alasan peneliti menggunakan model penelitian ini dikarenakan model menggunakan pendekatan sistem dengan langkah-langkah yang teratur dan sistematis serta dapat digunakan untuk merancang pembelajaran secara klasikal maupun individual dan sebagai upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran (Tegeh & Dkk, 2014). Berikut adalah gambar langkah-langkah model ADDIE yang peneliti lakukan dalam penelitian ini:



Gambar 1. Langkah-langkah penggunaan model ADDIE

Namun karena keterbatasan waktu dan biaya, maka langkah-langkah yang dilakukan peneliti berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan dari model ADDIE tentang multimedia interaktif ASWAK (Ashwat wal Kitabah) bahasa Arab hanya meliputi empat tahapan dan tidak sampai pada tahap implementasi, yaitu (1) analisis, (2) desain/perancangan, (3) pengembangan, dan (4) evaluasi. Berikut adalah gambar skema yang akan dilakukan peneliti:



Gambar 2. Langkah-langkah penggunaan model R&D yang digunakan peneliti

Adapun subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Subjek penelitian memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang di permasalahkan. Dalam sebuah penelitian, subjek penelitian mempunyai peran yang sangat strategis karena pada subjek penelitian, itulah data tentang variabel yang penelitian amati (Arikunto, 2010). Sebagaimana dikemukakan oleh Baley yang menyatakan bahwa untuk penelitian yang menggunakan analisis data statistik, ukuran sampel paling minimum adalah 30 (Mahmud, 2011).

Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu 35 siswa yang terdiri atas kelas 4, 5, dan 6 SD dari dua sekolah di Kota Semarang, 9 siswa dari SDIT Mutiara Hati, dan 26 siswa dari MI Roudlotul Huda Kota Semarang. Kemudian tiga guru dari dua sekolah di Kota Semarang, yaitu ibu Eka Nurchasana, S.Pd. dan Ibu Rutina Sianjar Koniah, S.Pd. dari SDIT Mutiara Hati Kota Semarang, dan Bapak Noor Lukmanul Hakim, S.Pd. dari MI Roudlotul Huda. Selain itu juga dua orang ahli yang memberikan penilaian maupun masukan terhadap prototipe. Dua ahli yang dijadikan sebagai subjek penelitian adalah dari program studi pendidikan bahasa Arab UNNES, Bapak Muchlisin Nawawi, Lc.,

M.Pd.I., dan Ibu Nailur Rahmawati, S.Pd., M.Pd.I.,

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diuraikan pada bab ini meliputi tiga hal, yakni (1) analisis kebutuhan guru dan anak SDIT Mutiara Hati Semarang dan MI Roudlotul Huda Semarang, (2) prototipe pengembangan multimedia interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*), (3) analisis validasi oleh ahli terhadap prototipe pengembangan multimedia interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*), dan (4) perbaikan prototipe multimedia interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) berdasarkan hasil validasi ahli dan pengajar Bahasa Arab.

HASIL ANALISIS KEBUTUHAN

Langkah awal yang dilakukan peneliti untuk mengembangkan multimedia interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) untuk anak-anak di Kota Semarang adalah dengan menganalisis kebutuhan guru dan anak terhadap media interaktif tersebut. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu (1) melalui tahap observasi, wawancara langsung dengan guru mata pelajaran bahasa Arab, dan (2) membagikan angket kebutuhan kepada guru dan anak.

Hasil angket kebutuhan yang didapatkan oleh peneliti yaitu guru membutuhkan dan setuju atas adanya pengembangan multimedia interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) bahasa Arab dengan desain pengembangan multimedia ASWAK yang disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan guru terhadap Multimedia Interaktif ASWAK diantaranya (1) perlu adanya terjemahan bahasa Indonesia pada kosakata bahasa Arab, (2) tombol atau fitur-fitur dalam multimedia interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) menggunakan bahasa Indonesia, (3) perlu adanya ilustrasi di dalam media agar menarik bagi anak, (4) perlu *backsound* pada media, (5) warna media menggunakan warna primer (merah kuning biru) atau yang menarik bagi anak, dan (6) perlu adanya satu sampai tiga butir soal evaluasi.

PROTOTIPE MULTIMEDIA INTERAKTIF ASWAK (ASHWAT WAL KITABAH) BAHASA ARAB

Multimedia Interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) merupakan sebuah multimedia interaktif Bahasa Arab yang berfungsi untuk memperkenalkan bunyi huruf Bahasa Arab dan memperkenalkan penulisan huruf Bahasa Arab baik secara terpisah maupun dalam sebuah kata. Media ini juga dilengkapi dengan contoh kosakata Bahasa Arab. Multimedia ini dapat digunakan oleh anak dengan rentang usia 5-13 tahun, dengan beberapa catatan diantaranya (1) anak sudah dapat mengoperasikan PC/laptop secara mandiri, (2) anak mampu membaca, dan (3) anak dapat menggunakan multimedia ini dengan arahan dan bimbingan orangtua atau guru.

Multimedia Interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) dibuat dengan menggunakan software *PowerPoint* untuk membuat animasi, hyperlink, layout, serta navigasi. Multimedia interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) dapat digunakan pada perangkat laptop atau PC dengan syarat memiliki aplikasi *Power point* dengan versi 2010 ke atas. Multimedia interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) ini berbentuk *powerpont show* sehingga dapat digunakan langsung, namun perlu menginstall sejumlah asset berupa *font* agar dapat digunakan dengan tampilan yang maksimal sesuai dengan yang peneliti kembangkan. Pembuatan desain multimedia interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) dilakukan dengan dua tahap, yaitu desain tahap pertama yang hasilnya dikonsultasikan kepada pembimbing. Setelah melakukan revisi

berdasarkan hasil konsultasi dengan pembimbing, prototipe media interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) diserahkan kepada ahli pembelajaran Bahasa Arab untuk divalidasi.

Desain multimedia interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) terdiri atas (1) halaman utama, (2) deskripsi produk, (3) menu pihan kegiatan, (4) materi yang terdiri atas bunyi Bahasa Arab dan penulisan huruf Arab, (5) latihan, (6) petunjuk, dan (7) profil pengembang. Media interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) dilengkapi dengan audio untuk masing-masing huruf baik huruf asli maupun huruf berharokat fathah, kasroh, dan dhommah. Media interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) juga dilengkapi dengan audio untuk kosakata pada masing-masing huruf beserta gambar dan artinya.

1. Tampilan Halaman Utama Media Interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*)

Tampilan halaman utama multimedia interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Tampilan Halaman Utama Media Interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*)

Gambar 3 di atas merupakan tampilan halaman utama dari media interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) yang terdiri atas (1) Judul, (2) menu “mulai”, (3) menu “Petunjuk”, (4) menu “profil”, dan (5) menu “keluar”.

2. Tampilan Halaman Petunjuk Media Interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*)

Tampilan halaman petunjuk media interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) adalah sebagai berikut:





Gambar 4. Tampilan Halaman Petunjuk Bagian Pertama Media Interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*)

Gambar 4 di atas merupakan tampilan halaman petunjuk dari media interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) yang terdiri atas (1) Judul, (2) menu “mulai”, (3) menu “Petunjuk”, (4) menu “profil”, dan (5) menu “keluar”.

3. Tampilan Halaman Profil Pengembang Media Interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*)

Tampilan halaman profil media interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) adalah seperti pada gambar di bawah ini:

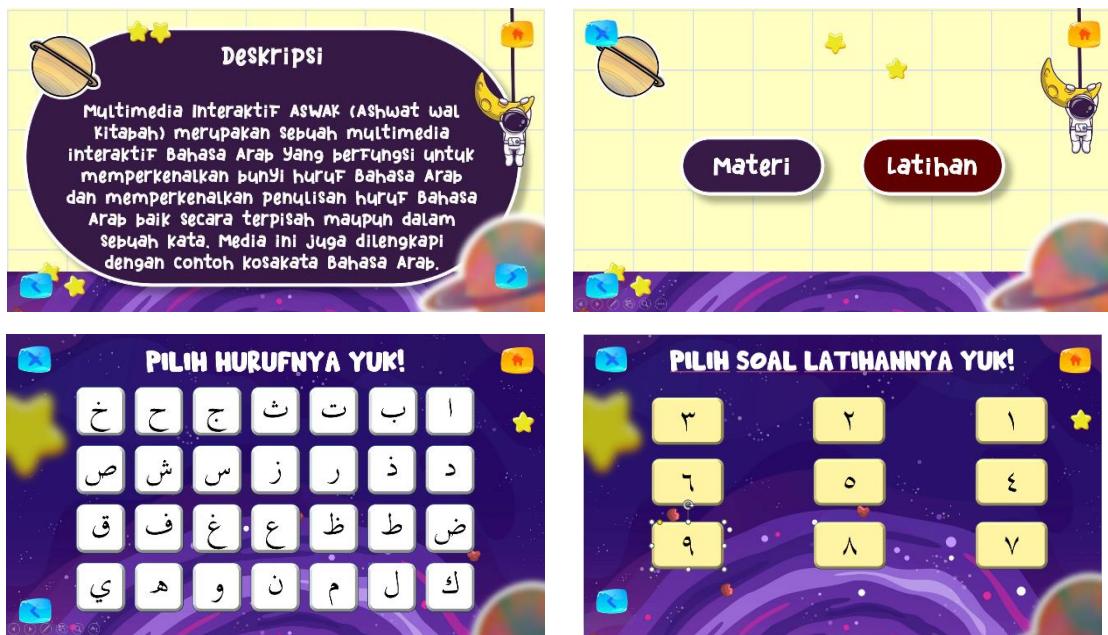


Gambar 5. Tampilan Halaman Profil Pengembang Media Interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*)

Gambar 5 di atas merupakan gambar halaman profil pengembang yang menyajikan profil singkat pengembang media interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) sehingga pengguna dapat mengenali pengembang sekaligus dapat menghubungi pengembang melalui sarana yang penulis berikan pada halaman profil pengembang.

4. Tampilan Halaman Pemilihan Materi atau Latihan Media Interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*)

Tampilan halaman deskripsi dan pilihan kegiatan multimedia interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) bahasa Arab adalah sebagai berikut:



Gambar 6. Tampilan Halaman Deskripsi, Pemilihan Soal atau Materi Media Interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*)

Gambar 6 di atas merupakan tampilan dari halaman deskripsi, pemilihan materi atau latihan, pemilihan huruf, serta pemilihan latihan. Halaman deskripsi menyajikan deskripsi singkat mengenai media interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*). Halaman pemilihan materi atau latihan menyajikan dua pilihan kegiatan yang bisa pengguna lakukan yaitu mempelajari materi atau melakukan latihan. Halaman materi menyajikan 28 huruf Arab yang dapat pengguna pelajari. Lalu, halaman latihan berisikan soal latihan yang dapat pengguna akses sebagai evaluasi setelah mempelajari materi pada media interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*).

5. Tampilan Halaman Materi atau Latihan Media Interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*)

Berikut adalah tampilan materi dan latihan multimedia interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) bahasa Arab:



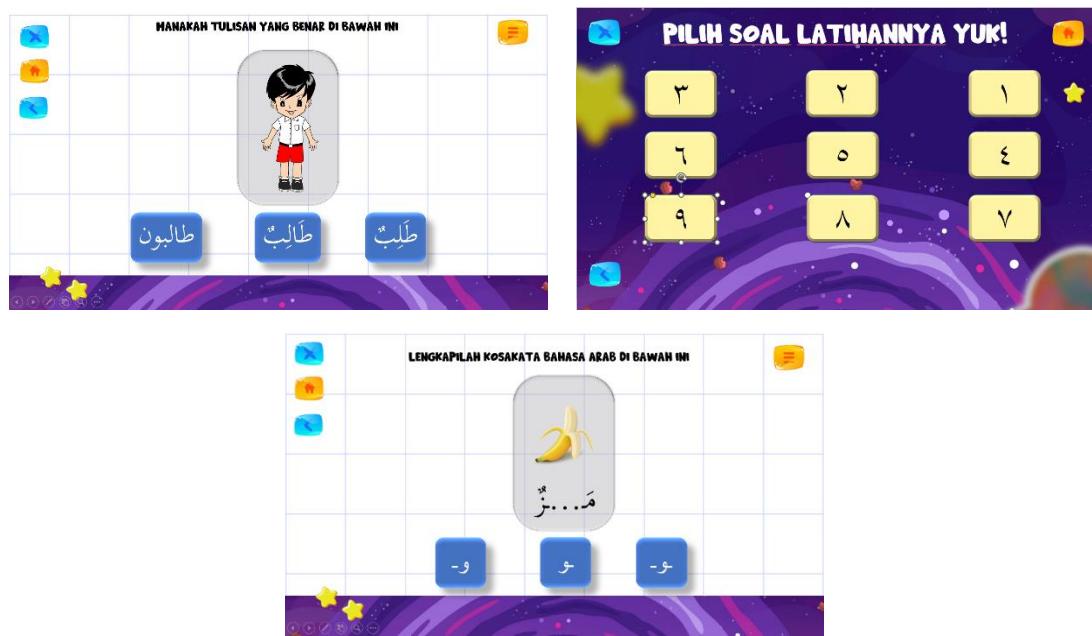


Gambar 7. Tampilan Halaman Materi Media Interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*)

Gambar 7 di atas merupakan halaman materi media interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) yang terdiri atas empat bagian berbeda diantaranya: (1) halaman materi utama, (2) materi suara, (3) materi pedoman penulisan, dan (4) materi kosakata.

6. Tampilan Halaman Latihan Media Interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*)

Berikut ini merupakan tampilan halaman latihan multimedia interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) bahasa Arab:



Gambar 8. Tampilan Halaman Latihan Media Interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*)

Gambar 8 di atas merupakan halaman latihan media interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) yang terdiri atas empat bagian berbeda diantaranya: (1) halaman pemilihan latihan, (2) latihan menemukan penulisan huruf Arab yang tepat sesuai dengan posisinya, (3) latihan menemukan tulisan kosakata Arab yang sesuai dengan audio, dan (4) latihan menemukan huruf Arab yang sesuai dengan Audio.

Berdasarkan penjelasan di atas, desain media interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) terdiri atas beberapa bagian diantaranya: (1) halaman utama, (2) pemilihan materi, (3) petunjuk, (4) profil pengembang (5) materi, dan (6) latihan. Dan Langkah selanjutnya adalah penulis memberikan media interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) kepada ahli pembelajaran Bahasa Arab untuk memberikan masukan atau

penilaian terhadap media interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*).

VALIDASI AHLI DAN GURU BAHASA ARAB

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Rata-rata

No.	Aspek	Rata-rata
1	Rekayasa Perangkat Lunak	4
2	Kelayakan Isi dan Materi	4
3	Komunikasi	3.95
4	Audio	4
5	Visual	3.95
Total Rata-rata		3.98

Dari tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa nilai total rata-rata untuk keseluruhan aspek pada media interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) adalah 3.98 (sangat layak). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) sangat layak/sangat sesuai untuk digunakan oleh anak-anak di Kota Semarang dengan adanya beberapa perbaikan mengenai prototipe media interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*).

PERBAIKAN PROTOTIPE MULTIMEDIA INTERAKTIF ASWAK (ASHWAT WAL KITABAH) BERDASARKAN HASIL VALIDASI AHLI DAN PENGAJAR BAHASA ARAB

Diantara saran dari ahli dan praktisi pada aspek materi dan isi adalah: (1) koreksi terhadap penulisan, arti dan gambar kosakata Arab yang kurang tepat, (2) penambahan kategori baru yaitu memilih huruf sesuai dengan audio dalam latihan, dan (3) penambahan tiga butir soal memilih huruf sesuai audio. Sedangkan pada aspek visual terdapat saran perbaikan tampilan menu utama.

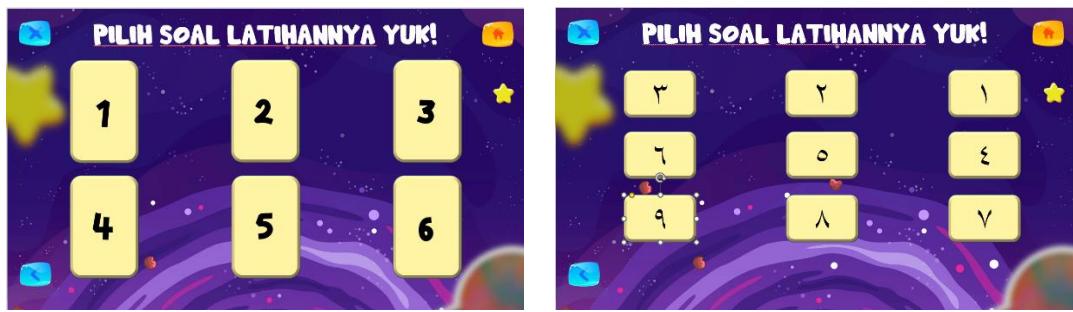
Berdasarkan saran dan koreksi dari ahli Pembelajaran Bahasa Arab pada aspek materi dan isi, terdapat beberapa kosakata yang belum sesuai baik secara penulisan, arti, dan gambarnya. Adapun penjelasan mengenai kesalahan yang dimaksud ada pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Perbaikan Aspek Materi

Kosakata	Kesalahan	Sebelum perbaikan	Setelah perbaikan
عَصْفُورُ	Penulisan	عَصْفُرُ	عَصْفُورُ
فَمٌ	Arti	Bibir	Mulut
دَلْوٌ	Arti	Sendal	Ember
ذِرَاعٌ	Arti	Akar	Lengan
ضَبٌّ	Harokat	ضَبٌّ	ضَبٌّ
جَبَلٌ	Penggunaan Jama'	جَبَلٌ	جَبَلٌ

Kemudian saran selanjutnya dari ahli Pembelajaran Bahasa Arab adalah untuk menambahkan satu kategori soal baru yaitu untuk memilih huruf yang sesuai dengan audio dengan tiga butir soal untuk kategori tersebut. Adapun perbaikan yang dilakukan

adalah seperti pada gambar di bawah ini:



Sebelum
Setelah
Gambar 9. Tampilan Jumlah Soal Sebelum dan Sesudah Perbaikan

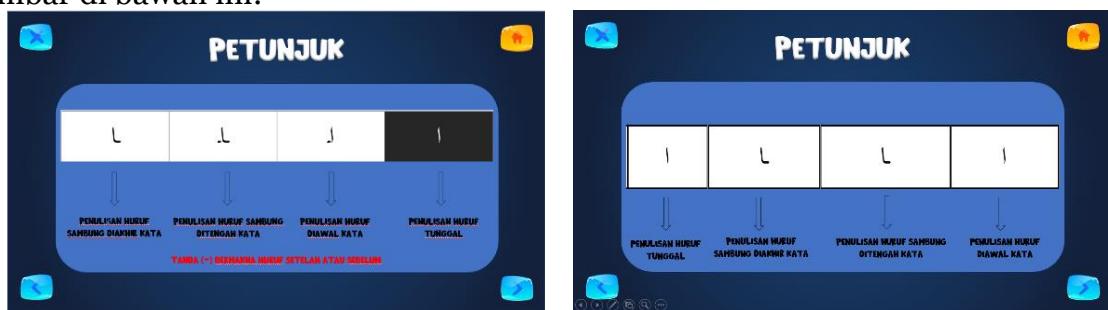
Gambar 9 di atas adalah tampilan halaman pemilihan soal yang awalnya terdapat enam butir soal yang selanjutnya ditambahkan 3 butir soal baru untuk kategori memilih huruf yang sesuai dengan audio. Lalu berdasarkan saran dari ahli Pembelajaran Bahasa Arab sebaiknya menggunakan angka Arab agar pengguna bisa mengetahui angka Arab. Ditambahkannya kategori baru tersebut adalah agar pengguna dapat dengan jeli membedakan huruf yang memiliki suara yang mirip namun sebetulnya berbeda.

Atas saran dari ahli Pembelajaran Bahasa Arab, ada beberapa tampilan yang harus diperbaiki guna mempermudah penggunaan media interktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) diantaranya tombol menu “petunjuk” pada halaman menu utama dan pedoman penulisan huruf Arab tunggal. Adapun perbaikan pada menu utama dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Sebelum
Setelah
Gambar 10 Tampilan Menu Utama Sebelum dan Sesudah Diperbaiki

Pada gambar 10 di atas dapat dilihat bahwa posisi menu “petunjuk” dan “profil” ditukar agar pengguna dapat lebih memperhatikan petunjuk penggunaan sebelum mulai menggunakan media interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*). Perbaikan selanjutnya adalah perbaikan pada pedoman penulisan huruf Arab dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Sebelum
Sesudah
Gambar 11 Tampilan Petunjuk Pedoman Penulisan Huruf Arab Sebelum dan Sesudah Diperbaiki

Pada gambar 11 di atas dapat dilihat bahwa sebelumnya penulisan huruf tunggal yang berada di akhir tabel dipindahkan ke awal tabel dan diberikan warna sebagai pembeda yang memudahkan pengguna. Beberapa saran dan masukan dari para guru dan ahli terhadap prototipe pengembangan multimedia interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) bahasa Arab untuk anak-anak di Kota Semarang menjadikan prototipe pengembangan multimedia interaktif ini sangat layak atau sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab untuk anak-anak di Kota Semarang atau bagi pembelajar bahasa Arab yang baru mulai belajar bahasa Arab.

SIMPULAN

Hasil analisis kebutuhan guru dan anak terhadap multimedia interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) bahasa Arab untuk anak-anak di Kota Semarang menunjukkan bahwa guru dan anak dari dua sekolah yaitu MI Roudlotul Huda dan SDIT Mutiara Hati, menyatakan setuju atas dikembangkannya multimedia interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) Bahasa Arab untuk anak-anak di Kota Semarang. Adapun hasil dari analisis kebutuhan guru dan anak, terdiri atas delapan aspek utama, yaitu: (1) minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab cukup antusias, (2) tingkat kemampuan melaftalkan huruf hijaiyah dan kata bahasa Arab siswa masih kurang, (3) tingkat kemampuan menulis huruf hijaiyah dan kata bahasa Arab masih kurang, (4) penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Arab masih kurang bervariasi, (5) cara penyampaian materi dan kosakata dalam pembelajaran *Ashwat wal Kitabah* masih kurang bervariasi, (6) persetujuan pengajar Bahasa Arab terhadap pengembangan media interaktif ASWAK, (7) sistematika penyusunan, dan (8) bentuk penyajian pengembangan media interaktif ASWAK berbentuk *Powerpoint Show*.

Prototipe multimedia interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) bahasa Arab untuk anak-anak di Kota Semarang berbentuk *power point show* yang dapat digunakan tanpa koneksi internet. Multimedia interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) bahasa Arab memuat (1) halaman utama, (2) deskripsi produk, (3) menu pihan kegiatan, (4) materi yang terdiri atas bunyi Bahasa Arab dan penulisan huruf Arab, (5) latihan, (6) petunjuk, dan (7) profil pengembang.

Validasi ahli dan praktisi pengajaran bahasa Arab terhadap multimedia interaktif bahasa Arab ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) bahasa Arab untuk anak-anak di Kota Semarang mendapatkan nilai total rata-rata sebesar 3.98 yang berarti sangat layak/sangat sesuai untuk digunakan.

Revisi prototipe multimedia interaktif ASWAK (*Ashwat wal Kitabah*) bahasa Arab untuk anak-anak di Kota Semarang dari para ahli Pembelajaran Bahasa Arab dan guru terdapat dua aspek, diantaranya untuk aspek materi dan isi adalah: (1) koreksi terhadap penulisan, arti dan gambar kosakata Arab yang kurang tepat, (2) penambahan kategori baru yaitu memilih huruf sesuai dengan audio dalam latihan, dan (3) penambahan tiga butir soal memilih huruf sesuai audio. Sedangkan pada aspek visual terdapat saran perbaikan pada tampilan menu utama.

DAFTAR PUSTAKA

- 'Abidat, M. M. A. (2003). *Aswat al-'Arabiyyah min al-Tartib al-Abjadi ila al-Tartib al-Sauti*. Majallah Jami'ah.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Crystal, D. (2008). *A Dictionary of Linguistics and Phonetics Sixth Edition*. Backwell Publishing.

- Isbah, F. (2023). Memahami Karakteristik Bahasa untuk Pembelajaran. *Basrah*, 03(01).
- Izzan, A. (2009). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Humaniora.
- Khasanah, N. (2016). Pembelajaran Bahasa Arab sebagai Bahasa kedua (Urgensi Bahasa Arab dan Pembelajarannya di Indoneisa). *An-Nidzam*, 03(02), 41.
- Kuswardono, S. (2020). *Sistem Bunyi dan Tulisan Arab*. Rizquna.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Tegeh, M., & Dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.