

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Macromedia pada Pembelajaran

Bahasa Arab Isim Dhomir Kelas VII MTs. Olang,

Muhaemin, Anggreni Sri Wahyuni,

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Email: muhaemin@iainpalopo.ac.id, anggreni.sw@gmail.com

Abstrak: Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1) Bagaimanakah proses pengembangan media interaktif macromedia flash pada pembelajaran bahasa Arab Isim Dhomir, 2) Bagaimanakah kevalidan pengembangan media interaktif macromedia flash pada pembelajaran bahasa Arab Isim Dhomir. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau research and development (R&D), dengan rancangan penelitian yang diadaptasi dari model pengembangan Borg and Gall. Berdasarkan prosedur tersebut terdapat tiga tahap penelitian yaitu 1) analisis, 2) perencanaan, 3) pengembangan. Hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia untuk mata pelajaran bahasa Arab isim dhomir memenuhi kriteria valid dengan hasil uji coba ahli media mencapai tingkat kevalidan 88,57 dan ahli materi menapai kevalidan 87,5. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk di uji digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, Media Interaktif

Pendahuluuan

Media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab media adalah perantara (وسائل) atau pengantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.¹

Dalam buku Arsyad Azhar, Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran saat itu.² Penggunaan media juga dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Cet. 17; Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h.3

²Ibid.,h.19

yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Demikian halnya dalam pembelajaran di sekolah, untuk memperoleh hasil yang optimal dituntut tidak hanya mengandalkan terhadap apa yang ada di dalam kelas, tetapi harus mampu dan mau menelusuri aneka ragam sumber belajar yang diperlukan.

Pada saat ini kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memilih kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Maka dari itu guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih berfikir kreatif dan dapat mengaplikasikan sesuai dengan pola pikir peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Arab. Sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an

.... كذالك يبين الله لكم الايات لعلمكم تتفكرون (٢٦٦)

Artinya: “Demikianlah Allah menerangkan kepadamu ayat-ayatnya agar kamu berfikir”.³

Ayat diatas memberikan penjelasan selain berfikir menjadikan anak sebagai problem solver yang baik adalah anak yang berfikir kreatif.

Media interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang bisa menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif 2 arah antara multimedia dengan pengguna atau yang tujuannya untuk mempermudah proses pembelajaran. Media interaktif ini dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran karena dengan media ini tidak membuat siswa merasakan kejenuhan. Disini juga peran media sebagai alat bantu memperjelas pesan pembelajaran. Salah satu faktor penting keberhasilan penggunaan media, tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari sabtu tanggal 27 juli 2019 bertempat di MTs Olang. Pertama, hasil belajar pembelajaran bahasa Arab siswa MTs Olang kelas VIII yang menunjukkan bahwa dari 20 siswa masih ada sebagian siswa belum mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu 65. Kedua kurangnya kreativitas guru dalam penggunaan media dan media pembelajaran bahasa Arab di sekolah hanya berupa buku paket bahasa Arab, sehingga siswa cenderung bosan dengan pembelajaran bahasa Arab yang meneton.⁴

³ محمددين أحمد المحلي و عبدالرحمن ابي بكر السيوطي، تفسير الجلالين (بيروت لبنان: دار الكتب العلمية، ١٩٩٥) ص ٢٠١

⁴ Wawancara dengan pak Abu bakar (guru bahasa Arab), tanggal 27 juli 2019, di Olang

Proses pembelajaran disekolah yang berlangsung selama ini hanya berorientasi pada memorisasi bahan-bahan pelajaran dan interaksi pembelajaran yang berjalan satu arah. Guru hanya memberikan materi dan memegang peranan yang dominan serta kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran adalah proses komunikasi tersendiri dimana guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain disebabkan oleh adanya kecenderungan *verbalisme*, ketidaksiapan siswa, kurangnya minat dan kegairahan dan lain sebagainya.

Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses pembelajaran, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut di samping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi.⁵ Maka diperlukan suatu media yang bisa membantu siswa untuk mengoptimalkan pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu seorang guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat agar siswa juga dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran ‘Salah satunya yaitu media interaktif macromedia flash.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat harus dimanfaatkan sedemikian rupa untuk mendukung proses pembelajaran dalam bentuk media interaktif macromedia, dengan harapan akan menghasilkan inovasi media pembelajaran yang menarik bagi siswa agar semakin termotivasi untuk mempelajari bahasa Arab.⁶ Teknologi modern telah memberi kami banyak sarana pendidikan perangkat, peralatan, dan bahan yang berkontribusi untuk memfasilitasi proses komunikasi antara guru dan siswa, terutama dalam kasus di mana bahasa saja tidak dapat melakukan pekerjaan ini dengan efisiensi yang diperlukan.⁷

Media pembelajaran berbasis media interaktif dengan macromedia flash dimungkinkan menjadikan pembelajaran bahasa Arab lebih optimal. Pembelajaran bahasa Arab menggunakan media berbasis media interaktif dengan macromedia flash akan menjadi lebih jelas, menarik dan tidak membosankan. Konsep-konsep materi

⁵Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Cet.I; Jakarta Selatan: Ciputat Pers, 2002), h.13.

⁶Naila Fauzia Rahmani, *Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang Untuk Siswa SMP kelas VII D.I. Yogyakarta*, (Skripsi: Universitas Yogyakarta,2004)

⁷صالح عبد المجيد العربي وعبد العزيز محمد العقبلي، معاملة اللغات وأثرها في تنمية المهارات اللغوية

(الرياض: دار المريخ، ١٩٨٦) ص: ١١

yang biasanya hanya disampaikan dengan bentuk verbal dapat dimunculkan dengan bentuk visual, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih jelas. Powerpoint juga membuat materi yang dapat dikemas dengan audio, video, teks dan animasi sekaligus.

Penulis memilih macromedia flash sebagai program untuk mengembangkan media ini dengan alasan program macromedia flash sudah sangat akrab dengan dunia pendidikan, sehingga para pendidik tidak kesulitan apabila hendak mengembangkan lebih lanjut atau menerapkannya pada materi lain. macromedia flash biasanya digunakan dalam sebuah presentasi, akan tetapi program ini memiliki fasilitas-fasilitas untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif. Slide atau halaman macromedia flash dirancang khusus dengan dilengkapi tombol-tombol yang akan melibatkan penggunaan dalam pengoperasian macromedia flash.

Maka, Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “Pengembangan Media Interaktif macromedia flash Pada Pembelajaran Bahasa Arab Isim Dhomir Di Kelas VIII Mts Olang”

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu: 1) Mengetahui proses pengembangan media interaktif berbasis macromedia flash pada pembelajaran bahasa Arab Isim Dhomir 2) Menilai kevalidan pengembangan media interaktif berbasis macromedia flash pada pembelajaran bahasa Arab Isim Dhomir.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *research and development* (R&D). metode penelitian ini merupakan penelitian yang akan menghasilkan produk, dan menguji keefektifan produk.⁸ Menurut pendapat borg and Gall mengenai penelitian pendidikan dan pengembangan yaitu proses yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk penelitian.⁹ Adapun teknik pengumpulan data penelitian ini adalah wawancara, lembar validasi, dan dokumentasi.

Wilayah yang menjadi sasaran penelitian difokuskan di salah satu sekolah yang ada di kabupaten Luwu yaitu MTs Olang.

Hasil Pembahasan

⁸ Sugiono, *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&d* (Cet. XX; Bandung: Alfabeta),h.297.

⁹ Borg dan Gall, *Edicational Research, An Introduction* (New York and London: Longman Inc, 1983),h. 772.

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall ada 10 tahapan tetapi peneliti hanya melakukan 3 tahap yaitu: analisis, perenanaan dan pengembangan.

1. Analisis data

Tahapan analisis merupakan tahapan awal dalam model pengembangan, pada tahapan ini digunakan untuk mengumpulkan berbagai data-data atau informasi dalam pembuatan media interaktif, yang didalamnya meliputi analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Untuk melakukan analisis kebutuhan ada beberapa kriteria yang terkait dengan pentingnya pengembangan produk dan sumber daya manusia dan kecukupan waktu untuk mengembangkan suatu produk. Dan untuk melakukan analisis kurikulum ada beberapa hal yang mesti dicantumkan, seperti kompetensi dasar, standar kompetensi dan indikator.

2. Perencanaan

Tahapan ini merupakan tahapan kedua dalam pengembangan, setelah kita menganalisis apa saja yang menjadi kebutuhan yang akan digunakan dalam tahapan perencanaan. Mulai dari menyusun rencana penelitian yang meliputi desain media serta menyisipkan berbagai gambar-gambar pendukung, materi, dan audio Serta menyiapkan berbagai referensi yang akan menjadi rujukan-rujukan dalam proses pembuatan media.

3. Pengembangan

Setelah mengumpulkan berbagai informasi yang dilakukan pada tahapan analisis dan tahapan perencanaan, selanjutnya peneliti membuat produk awal media interaktif berbasis macromedia flash pada mata pelajaran bahasa Arab, peneliti menyisipkan materi tentang isim dhomir untuk menarik perhatian siswa. Untuk mengetahui tingkat kevalid atau tidaknya suatu produk yang dibuat, maka diperlukan beberapa validasi diantaranya validasi media dan validasi materi yang diisi oleh validator yang telah ditentukan sebelumnya.

Setelah rancangan produk berhasil dirancang, peneliti melibatkan ahli materi dan ahli media untuk menilai produk apakah secara rasional memiliki kelayakan untuk diuji cobakan. Adapun hasil yang dilakukan oleh validasi terhadap produk media interaktif dapat dilihat pada tabel berikut:

no	Kriteria	Skor
1	Ahli media	88,57
2	Ahli materi	87,5
Skor total		176,07
Skor rata-rata		88,035

Berdasarkan tabel penilaian diatas yang dilakukan oleh para validator menunjukkan bahwa kualitas Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dikatakan valid berdasarkan uji validitas. Hasil uji validitas metode pembelajaran di peroleh nilai rata-rata total yang di dapatkan 88,035. Jadi dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat tinggi. Kategori sangat tinggi tersebut pada hasil perhitungan kriteria validitas yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Presentase	Kriteria	Keterangan
81- 100	Sangat tinggi	Tidak revisi
61 – 80	Tinggi	Tidak revisi
41 – 60	Cukup	Sebagian revisi
21 – 40	Rendah	Revisi
0 -20	Sangat rendah	Revisi

Kesimpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dituliskan terdapat dua point yang dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Dalam pengembangan media pembelajaran ini peneliti menggunakan tiga tahapan pengembangan yaitu: 1) analisis, tahapan ini meliputi tinjauan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum yang didalamnya dicantumkan kompetensi dasar dan indikator, 2) perencanaan, pada tahapan ini peneliti merancang desain media yang akan ditampilkan pada media pembelajaran. 3) pengembangan, pada tahapan ini merupakan tahapan akhir dalam pembuatan produk setelah tahapan analisis dan tahapan perencanaan dilakukan.
2. Produk media pembelajaran yang dihasilkan adalah media interaktif berbasis macromedia, setelah divalidasi dari beberapa penilaian yang telah dilakukan dalam pembahasan, diperoleh rata-rata skor keseluruhan 88,035. Jika rata-rata skor keseluruhan dicocokkan dalam tabel kriteria kelayakan, maka media interaktif berbasis macromedia termasuk dalam kategori sangat layak untuk dilakukan uji coba sebagai media pembelajaran bahasa Arab isim dhomir.

Adapun sarannya yakni sebaiknya media pembelajaran ini di uji cobakan ke sekolah untuk mengetahui efektifitas hasil pemakaian siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis macromedia pada pembelajaran bahasa Arab.

Daftar Pustaka

المحلي، محمد بن أحمد، وعبدالرحمن ابي بكرالسيوطي. تفسير الجلالين. دار الكتب العلمية،

.١٩٩٥

العربي، صالح عبد المجيد، وعبد العزيز محمد العقيلي. معامل اللغات وأثرها في تنمية المهارات

اللغوية. الرياض دار المريخ، ١٩٨٦.

ALFIYANA, N. A. I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas Vii Bab Sholat Jum'at Di Mtsn 3 Nganjuk.

Ambaryani, A., & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan media komik untuk efektifitas dan meningkatkan hasil belajar kognitif materi perubahan lingkungan fisik. Jurnal Pendidikan Surya Edukasi, 3(1), 19–28.

Anis, S. (2015). Pengembangan bahan ajar bahasa arab bergambar untuk siswa kelas IV MIN Klagenserut Jiwon madiun. [PhD Thesis]. STAIN Ponorogo.

Arifuddin, A. (2018). Pengaruh Profesionalitas Guru Terhadap Perkembangan Potensi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Aliyah Al-Ikhlash Ujung. AL-QAYYIMAH: Jurnal Pendidikan Islam, 1(1).

Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education, 6(1), 19–32.

Arsyad, Ashar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.

Borg &, Gall. *Edicational Research, An Introduction*. New York and London; Longman

Fachrurrozi, A., & Mahyuddin, E. (2010). Pembelajaran bahasa asing metode tradisional dan kontemporer. Jakarta: Bania Publishing.

- Fatchurrozaq, I. K. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Modul Bahasa Arab Berperspektif Gender Bagi Siswa Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 6(2), 193–221.
- Firdaus, L. (2006). Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab. dalam *Jurnal Al ‘Arabiyah*, 3(1).
- Hasriadi, H. (2020). Pengaruh E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 3(1), 59–70.
- Lestari, I. D. (2018). Peranan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis information and communication technology (ICT) di SDN RRI cisalak. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(2).
- Maula, I. (2014). Analisis Kemampuan Siswa Dalam Menjawab Soal-Soal Lembar Kerja Siswa (LKS) Bahasa Arab Kelas VIII E MTs Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 3(1).
- Muslich, A. (2015). Metode pengajaran dalam pendidikan lingkungan hidup pada siswa sekolah dasar (studi pada sekolah Adiwiyata di DKI Jakarta). *Jurnal Pendidikan*, 16(2), 110–126.
- Nurhayati, A., Panjaitan, R. L., & Djuanda, D. (2016). Penerapan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gaya gesek. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 131–140.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: DIVA press.
- Pratyaksa, I. G. T. (2020). Komik Online Sebagai Media Penyuluhan Agama Hindu Bagi Generasi Milenial. *Maha Widya Duta: Jurnal Penerangan Agama, Pariwisata Budaya, dan Ilmu Komunikasi*, 3(2), 21–29.
- Pamessangi, Andi Arif. "Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palopo." *AL IBRAH: Journal of Arabic Languange Education* 2.1 (2019).
- Pamessangi, Andi Arif "تطبيق تعليم اللغة الجماعة في تعليم اللغة العربية." *لساننا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya* : (٢٠٢٠) ٩,٢ .٣٠٨-٢٩٩

- Rahmani, Naila. fauzia. Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Dalam Pembelajaran Wayang Untuk Siswa SMP Kelas VIII d. Yogyakarta. Skripsi: Universitas Yogyakarta, 2004.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Inc, 1983.
- Richey, R. C. (2008). Reflections on the 2008 AECT Definitions of the Field.
- Rosyid, U. S. (2014). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Cetak Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak (Penelitian Tindakan Kelas di MTs Al Hidayah Kelas I Tahun Pelajaran 2013/2014). *E-Jurnal Aksioma Ad-Diniyyah: The Indonesian Journal of Islamic Studies*, 2(1).
- Sudjana, N., & Rivai, A. (1989). *Teknologi pengajaran*.
- Yaumi, M. (2017). *Prinsip-prinsip desain pembelajaran: Disesuaikan dengan kurikulum 2013 edisi Kedua*. Kencana.