

Pengembangan Media Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Berbasis Adobe Flash Pro Cs6 Bagi Siswa SMP

Supriadi ^{1*}, Haslinda ²

^{1,2} Universitas Cokroaminoto Palopo

* supriadi73.uncp@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah dapat membuat media pembelajaran kosa kata bahasa Arab pada SMP kelas VII Berbasis Adobe Flash Pro CS6. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (Research and Development). Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 01 Larompong. Adapun proses pengujian yang dilakukan ada dua, yakni pengujian ahli untuk menguji kelayakan penggunaan aplikasi yang dibuat dan pengujian sistem untuk sistem yang dilakukan adalah menggunakan BlackBox Testing. Hasil Penelitian yaitu berupa aplikasi media pembelajaran Mufradat Bahasa Arab yang valid, efektif dan menarik sebagai media pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Pada Smp Kelas VII.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Mufradat Bahasa Arab, Adobe Flash Pro CS6, R&D*

Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi membawa dampak besar bagi kehidupan manusia saat ini. Salah satu perkembangan teknologi yang paling banyak digunakan di masyarakat adalah media. Media tersebut juga dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran bagi siswa. Salah satu kelebihan media pembelajaran adalah dapat digunakan untuk mempelajari berbagai bahasa. Menurut Rukiman (Ilmiani dkk, 2020), bahwa perkembangan teknologi berita sudah menaruh efek yang sangat signifikan pada perkembangan media pembelajaran. Sebagaimana diketahui, kehadiran teknologi ini sudah bisa mengintegrasikan aneka macam jenis media kedalam contoh pembelajaran. Keterampilan bahasa berada di garis depan pelajaran bahasa. Keterampilan berbahasa adalah keterampilan yang berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam komunikasi yang sebenarnya. Dengan keterampilan berbahasa, seseorang dapat menyampaikan isi hatinya kepada orang lain. Inilah tujuan utama pendidikan bahasa sebagai bentuk berbicara.

Saat mempelajari suatu bahasa, kosakata sangat penting karena merupakan pengetahuan dasar bahasa. Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Indonesia tidak hanya di sekolah Islam tetapi juga di sekolah umum. Selama ini mata pelajaran bahasa Arab dianggap kurang menarik karena guru memberikan materi dan latihan tanpa media yang dapat menarik perhatian siswa. Saat mempelajari suatu bahasa, kosakata sangat penting karena merupakan pengetahuan dasar Bahasa. Media memegang peranan penting dalam proses pendidikan dan pembelajaran (Zahid dkk, 2020). Media pembelajaran tidak hanya dapat

<https://doi.org/10.54065/jld.2.1.2022.114>

menarik perhatian siswa, tetapi juga menyampaikan pesan-pesan tematik. Ketika digunakan di sekolah, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan beragam untuk menciptakan lingkungan belajar yang penuh perhatian, mengoptimalkan pembelajaran untuk proses dan mengarah pada keberhasilan pembelajaran meningkat.

Salah satu media yang dapat menarik minat siswa adalah media interaktif berbasis Adobe Flash Pro CS6. Media ini sangat cocok untuk siswa SMP yang bukan sekolah agama. Hal ini dikarenakan siswa sangat sulit untuk mempelajari kosakata bahasa Arab. Siswa SMP adalah remaja, dan remaja selalu ingin tahu dan selalu ingin mengikuti perkembangan zaman. Dalam hal ini menggunakan media interaktif disebut pembelajaran interaktif dan menggunakan Adobe Flash Pro Cs6. Ini adalah teks, grafik, animasi, suara, dan gambar. Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran di SMPN 01 Larompong. Seperti yang di ketahui, bahasa Arab di Indonesia diajarkan tidak hanya di sekolah-sekolah Islam dan biasa disebut Madrasah dan Pesantren, tetapi juga di sekolah-sekolah umum. Namun permasalahannya adalah guru membuat bahasa Arab kurang menarik karena memberikan materi dan latihan tanpa media yang dapat menarik perhatian siswa. Berdasarkan penjelasan di atas, penulis telah memberikan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Berbasis Adobe Flash Pro Cs6 Bagi Siswa Sekolah Menengah”.

Ekayanti (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran pada umumnya memiliki jenis yang berbeda-beda, dan media tersebut dicirikan oleh tiga komponen utama: suara, gambar, dan gerakan. Menurut Rudy Brets, ada tujuh kategori media yaitu (1) Media audiovisual gerak seperti film suara, kaset video, film, televisi, (2) Media audiovisual bisu seperti film soundtrack dan halaman suara, (3) Audio semi-gerak seperti: Suara tulisan jauh, (4) Media visual bergerak seperti film bisu, (5) Media visual senyap seperti halaman cetak, foto, mikrofon, dan slide bisu, (6) Media audio seperti radio, telepon dan kaset audio, dan (7) Media cetak seperti buku, modul, dan bahan ajar mandiri. Levie & Lentz (Romi dkk 2020), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yaitu (a) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan yang ditampilkan. Dapat dilihat dari tingkat konsentrasi siswa ketika belajar, dan (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.

Seperti dijelaskan diatas bahwa media pembelajaran merupakan alat penyalur pesan sehingga dapat merangsang dan menarik minat belajar siswa/siswi sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis baik itu berupa visual, audio, cetak dan masih banyak lagi. Selain itu, media pembelajaran memiliki berbagai fungsi seperti fungsi perhatian, fungsi kognitif, dan fungsi kompensasi. Tidak hanya itu, media pembelajaran memiliki lebih banyak fitur dan manfaat. Mufidah dan Rohima (2020), Menyatakan bahwa Mufradat Sebagai elemen kunci pendukung pembelajaran bahasa Arab. Dengan menguasai kosakata yang luas dan baik, siswa akan dapat memahami bahasa Arab dengan baik dan berbicara, menulis dan membaca bahasa Arab dengan baik. Menambah kosa

kata sangat penting dalam mempelajari bahasa asing atau mengembangkan bahasa yang dipelajari seseorang, seperti bahasa Indonesia. Software yang digunakan adalah Adobe Flash Professional Cs6. Adobe Flash Professional CS6 adalah program pembuatan multimedia yang biasa digunakan untuk membuat web, game, proyek presentasi, dan media interaktif. Apa yang baru di Adobe Flash Professional CS6 adalah pengembangan dari versi sebelumnya. Versi ini tidak hanya mendukung AIR 3.4 dan Flash Player 11.4, tetapi juga memiliki kemampuan untuk meningkatkan pengembangan aplikasi pada perangkat iOS dan Android. (Ichwan, 2015)

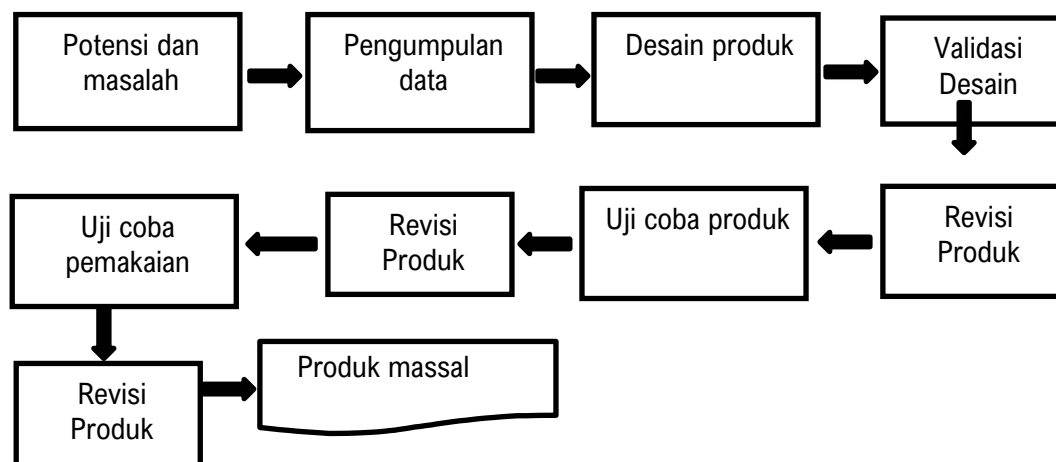
Flash adalah program, Maker, Animations, di mana dibuat oleh perusahaan perangkat lunak AS, Adobe Systems Incorporated. Program ini sangat andal dan populer di kalangan animator, alat terbaru, dan berguna untuk pemrosesan dari pengguna. (Komputer, 2010). Sunyoto (2010) perangkat lunak Adobe Flash (selanjutnya disebut Flash) disebut "Macromedia Flash", yang merupakan perangkat lunak multimedia hebat yang sebelumnya dikembangkan oleh Macromedia. saat ini sedang dikembangkan oleh. dan dikelola oleh sistem Adobe. Sejak pada tahun 1996, Flash telah menjadi cara populer untuk menambahkan situs web interaktif animasi. Flash biasanya digunakan untuk membuat berbagai komponen web yang tertanam di halaman web dengan animasi, hiburan, dan video, menjadikannya aplikasi multimedia yang kaya (rich internet application). Sebelum di 2005, Flash diterbitkan oleh Macromedia. Flash 1.0 dirilis pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli program animasi vektor yang disebut "Future Splash". Versi yang diluncurkan dengan nama "Macromedia" adalah Macromedia Flash 8. Pada tanggal 3 Desember 2005, Adobe Systems Macromedia dan memperoleh semua produk, jadi berganti nama menjadi Macromedia Flash dari Adobe Flash. Sugiantono (2007), perangkat yang dirancang khusus untuk membuat diagram seperti diagram alur, diagram Gantt, aliran data, gambar jaringan, rencana arsitektur, gambar teknik, gambar elektronik, dan desain lainnya.

Microsoft Visio terutama digunakan untuk membuat flowchart, jaringan komputer, jaringan komunikasi, grafik, dll, tetapi Anda juga dapat menggunakan Microsoft Visio untuk memvisualisasikan data informasi, sehingga gambar yang dihasilkan bukan hanya gambar, dan dapat menjadi laporan (Kurniawan, 2008.). Enterprise (2008: 1) menggambarkan Visio sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk mengekspresikan ide dan konsep dalam bentuk diagram alur, diagram, dan grafik lainnya. Aplikasi Visio memungkinkan Anda untuk menggunakan fungsi dan template khusus sesuai kebutuhan, sehingga memudahkan untuk merancang berbagai jenis diagram.

Dari beberapa hal di atas, dapat kita simpulkan bahwa Microsoft Visio adalah software yang memudahkan untuk membuat diagram, flowchart, dan lainnya. Selain kemampuan menggambar diagram, Anda juga dapat menggunakan Microsoft Visio untuk memvisualisasikan berita yang diperoleh dari gambar. Riswanto (2016) UML (Unified Modeling Language) Adalah bahasa berbasis grafik/gambar untuk memvisualisasikan, mendeskripsikan, membuat, dan mendokumentasikan sistem pengembangan perangkat lunak berorientasi objek. UML sendiri menyediakan standar untuk membuat sistem cetak biru yang mencakup konsep proses bisnis, deskripsi kelas dalam bahasa pemrograman tertentu, skema basis data, dan komponen yang dibutuhkan untuk sistem perangkat lunak.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (Research and Development). Jenis penelitian ini adalah penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Research and Development, yang menciptakan produk baru dan lebih inovatif (Ryanto dkk, 2020). Produk dirancang dan diproduksi berdasarkan analisis kebutuhan dan diuji efektivitas produk sehubungan dengan fungsionalitas produk. Dikatakan memiliki produk. Analisis kebutuhan dapat dilakukan dengan menggunakan survei, wawancara, survei, observasi, dan kegiatan kualitatif lainnya. Uji validasi dapat dilakukan melalui uji coba atau trial untuk mengetahui performa produk. Berikut skema penelitian dan pengembangan (R&D) oleh Sugiyono.



Gambar 2 .Skema Penelitian *Research and Development* (R&D) Sumber: Sugiyono (2012)

Tahapan penelitian dan pengembangan (R&D) menurut Sugiyono 2010 (Ikhwal, 2019) adalah sebagai berikut:

- 1) Kemungkinan dan masalah: Pada tahap ini, penulis membaca beberapa literature dari sumber terpercaya untuk menganalisis potensi media pembelajaran Bahasa arab menjadi *mufradat*. Sebuah sumber informasi tentang penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan.
- 2) Pengumpulan informasi: Pada tahap ini penulis mengumpulkan informasi dari berbagai buku, jurnal dan makalah serta melakukan observasi lapangan di SMPN 01 Larompong untuk mendapatkan informasi dan data yang akurat terkait dengan penelitian yang dilakukan.
- 3) Desain Produk: Pada tahap ini penulis membuat produk berupa desain interface, beserta komponen-komponen yang terdapat pada produk tersebut, seperti tombol-tombol. Perangkat lunak yang digunakan untuk merancang antarmuka adalah CorelDraw X7.
- 4) Validasi Desain: Pada fase ini, penulis memvalidasi instruktur dan ahli multimedia untuk menilai kelayakan produk baik dari segi tata letak maupun kombinasi warna.
- 5) Pengujian produk: Langkah terakhir setelah validasi desain adalah menguji aplikasi yang ditempatkan di SMPN 01 Larompoong sedangkan guru dan sekolah akan melakukan tes.

Hasil

Pengembangan Media Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab pada SMP Kelas VII Berbasis Adobe Flash Pro CS6. Adapun pemaparan hasil penelitian adalah sebagai berikut

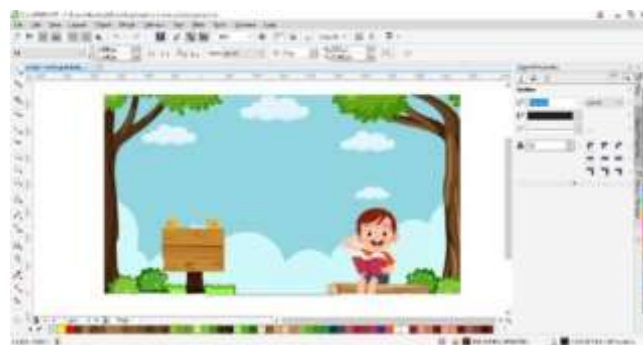
1. Deskripsi

Aplikasi Media Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab pada SMP Kelas VII adalah aplikasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar dalam konteks belajar Bahasa Arab Kelas VII. Media pembelajaran ini memiliki tujuan untuk menarik minat belajar siswa agar lebih dapat memahami materi serta dapat mengerjakan tugas sesuai dengan materi yang ada dalam aplikasi. Dari tujuan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran ini memiliki manfaat menambah ilmu pengetahuan tentang kosa kata Bahasa Arab dan memberikan kesan tersendiri dalam proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran tersebut.

2. Produksi multimedia

Produksi multimedia adalah tahap di mana semua objek multimedia dibuat. Pada tahap ini, semua objek atau elemen multimedia dibuat atau dibuat dan digabungkan menjadi satu kesatuan. Dalam membuat sebuah aplikasi, penulis menggunakan beberapa software utama, seperti Adobe Flash CS6, dan beberapa software pendukung lainnya, seperti Coreldraw X7, yang digunakan untuk menggambar objek gambar pada multimedia.

- a. Penyusunan Materi: Penyusunan bahan untuk aplikasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mempersiapkan desain dari beberapa bahan yang digunakan atau termasuk dalam aplikasi Media Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab. Acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap materi pembelajaran mata pelajaran.
- b. Pembuatan Gambar Objek Dan Background: Pembuatan objek dan latar belakang dalam aplikasi ini dirancang dan dibuat secara manual menggunakan alat CorelDraw X7 yang digunakan untuk membuat dan mengelola gambar format grafik yang dibuat melalui Internet. Kemudian, setelah mengumpulkan beberapa bahan, langkah selanjutnya adalah membuatnya. Buat objek yang sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran Anda dan ubah menjadi halaman CorelDraw X7. Alat ini memperhatikan tata letak dan penempatan antara tombol, judul material, gambar logo, latar belakang dan menangani semuanya secara teratur.



Gambar 1. Tampilan Aplikasi Media Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab

c. Pembuatan Suara

Suara adalah salah satu elemen multimedia. Saat membuat aplikasi ini dilengkapi dengan suara sebagai narator. Gunakan generasi ucapan untuk memasukkan ucapan ke dalam aplikasi Anda dan berikan deskripsi materi. Rekaman audio dalam aplikasi media pembelajaran ini akan direkam. Gunakan aplikasi perekam suara di ponsel Anda. Proyek dengan Adobe FlashPro CS6. Adobe Flash Pro CS6 bertindak sebagai perangkat lunak pengembangan utama yang mengintegrasikan elemen yang dibuat atau disiapkan dari berbagai perangkat lunak lain. Adobe Flash Pro CS6 digunakan sebagai perangkat lunak pemrograman sentuh grafis yang dapat mengimpor dan mengontrol banyak format sekaligus. Langkah selanjutnya setelah elemen aplikasi tersedia adalah menggabungkan semua elemen yang dibuat berupa gambar, teks, dan audio. Media pembelajaran mufradat bahasa arab ini memiliki beberapa tombol utama yang dihubungkan menggunakan script yang ditujukan untuk menampilkan materi pembelajaran.

Sebelum memasuki tahap pembuatan proyek utama dengan flash, atur dulu frame rate tampilan menjadi 30 untuk menampilkan multimedia interaktif berukuran panjang 1000 piksel dan lebar 600 piksel. Buat gambar dari berbagai objek tergantung pada bahannya. Ini dilakukan secara bertahap menggunakan alat yang tersedia di Adobe Flash Pro CS6. Mulailah dengan membuat latar belakang, tombol, dan objek lain agar terlihat menarik. Tombol dan animasi flash dibuat dengan mengimpornya ke Adobe Flash Pro CS6 menggunakan perintah Import to Library. Kemudian seret gambar di perpustakaan Anda ke Panggung atau ruang kerja, klik kanan gambar dan pilih Konversi. Gunakan perintah To Symbol-Movie Clip untuk mengonversi gambar menjadi simbol movie clip. Kemudian tambahkan efek motion tween, masking, dan actionscript ke klip video Anda untuk membuat tampilan Anda terlihat lebih menarik.

d. Penginputan action script 2.0 didalam *Adobe Flash Pro CS6*

Proses input *action script*,berikut adalah proses akhir untuk membuat media pembelajaran ini setelah semua gambar *background*,tombol,animasi,dan teks sudah terpasang rapi sedangkan beberapa item diberikan *action script*,antara lain adegan,*frame*,dan tombol. Berikut *action script* yang digunakan yaitu (1) *Action Script Stop*, (2) *Action Script* perpindahan antara *scene* 1 ke *scene* selanjutnya atau *frame* 1 ke *frame* selanjutnya, (3) Action Script untuk mengatur ukuran tampilan layar ketika dijalankan (4) Action script untuk menambahkan sound pada aplikasi Pause = false, (5) Action Script mengendalikan kursor, (6) Action Script Tombol Restore, dan (7) Action Script tombol keluar

e. Hasil Akhir Aplikasi

Setelah pembuatan aplikasi media pembelajaran selesai,maka selanjutnya dilakukan pengujian oleh 3 validator yaitu validator media untuk menilai kelayakan aplikasi yang telah dibuat dan validator materi untuk menilai materi yang dimasukkan kedalam aplikasi.Setelah melakukan pengujian dan aplikasi dinyatakan layak,maka langkah selanjutnya adalah peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Larompong dengan memperlihatkan aplikasi yang telah dibuat kepada guru mata pelajaran Bahasa Arab.Data hasil dari penelitian akan dimasukkan pada lampiran skripsi.

Pembahasan

Bagian ini menjelaskan tentang bagaimana penerapan media pembelajaran bahasa Arab Mufradat di kelas VII SMP berbasis Adobe Flash Pro CS6, penelitian dan pengembangan yang dilakukan berdasarkan rumusan masalah. Hasil desain media pembelajaran (interface)



Gambar 2. Tampilan Menu Media Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab

- Tampilan awal/intro: Pada tampilan halaman intro terdapat tulisan Arab yang memiliki arti selamat datang di media pembelajaran Mufradat dan animasi loading.
- Halaman menu home: Pada tampilan menu home, aplikasi menampilkan halaman menu utama yang berisi beberapa tombol. Yaitu tombol materi yang menampilkan halaman materi, tombol video yang menampilkan tiga menu video yaitu video percakapan tentang pengantar percakapan sehari-hari. Percakapan sekolah, tombol instruksi untuk menunjukkan cara menggunakan aplikasi, tombol profil untuk menampilkan biodata dari pembuat dan pengawas aplikasi, tombol volume untuk mematikan dan memutar, dan tombol keluar untuk keluar dari aplikasi.
- Halaman menu materi: Pada tampilan halaman menu materi terdapat kesamaan dengan tampilan halaman menu home, tetapi pada halaman ini juga ditampilkan tiga tombol menu materi yang di beri judul sesuai materi yang akan di pelajari. Adapun tiga tombol ini yaitu tombol pengenalan berisi materi tentang pengenalan Bahasa arab, dasar- dasar mufradat berisi materi tentang pengertian mufradat serta jenis- jenisnya dan kumpulan kosa kata berisi 3 jenis kosa kata yaitu kosa kata benda (isim), kosa kata kerja (fi'il) dan kosa kata sambung (harf) untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut
- Halaman menu video: Pada tampilan halaman video juga hampir sama dengan tampilan halaman menu materi, pada halaman ini terdapat 3 tombol yaitu tombol percakapan perkenalan, tombol percakapan sehari-hari dan tombol percakapan di sekolah.
- Halaman menu quiz: Pada tampilan halaman quiz hampir sama dengan tampilan menu lainnya hanya saja lebih sederhana dan berisi beberapa soal pilihan ganda.
- Halaman menu petunjuk: Pada tampilan halaman petunjuk juga sama dengan tampilan halaman menu home, namun pada halaman ini di lengkapi dengan tampilan frame berisi cara penggunaan aplikasi.
- Halaman menu profil: Pada tampilan halaman about juga sama dengan tampilan halaman menu home, namun pada halaman ini akan menampilkan frame yang berisi foto dan biodata dari pembuat aplikasi beserta dosen pembimbing.

- h. Hasil Tes Sistem: Metode pengujian perangkat lunak adalah Black box. Pengujian ini dilakukan dengan memeriksa media yang dibuat dari perspektif interface dan tombol menu untuk melihat apakah itu berfungsi seperti yang ditentukan atau jika

Tabel 5 .Hasil Tes Black-Box

No.	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji	Keterangan
1	Membuka Aplikasi	Aplikasi dapat dibuka dengan baik tanpa ada kendala	Berhasil	Sistem berhasil membuka aplikasi dengan menampilkan Intro
2	Membuka menu	Semua menu dapat berjalan dengan baik	Berhasil	Sistem berhasil membuka semua menu yang terdapat pada aplikasi
3	Menampilkan menu <i>profil</i>	<i>User</i> dapat menampilkan <i>profil</i> secara keseluruhan	Berhasil	Sistem berhasil membuka menu about
4	Menampilkan menu materi	<i>User</i> dapat membuka menu materi	Berhasil	Sistem berhasil membuka dan menampilkan materi
5	Menampilkan menu video	<i>User</i> dapat membuka dan memutar video tanpa adanya kendala	Berhasil	Sistem berhasil membuka dan menjalankan video
6.	Menampilkan menu petunjuk	<i>User</i> dapat membuka menu petunjuk	Berhasil	Sistem berhasil membuka menu petunjuk penggunaan Aplikasi
7	Tombol <i>home</i> dan <i>close</i>	<i>User</i> dapat kembali ke menu utama dan dapat keluar dari aplikasi	Berhasil	<i>System</i> berhasil menjalankan tombol sesuai dengan apa yang diperintahkan
8	Tombol <i>preview</i> , <i>next</i> , <i>sound</i>	<i>User</i> dapat kembali ke materi sebelumnya dengan mengklik tombol <i>preview</i> , <i>next</i> , dan <i>sound</i>	Berhasil	Sistem berhasil menjalankan tombol sesuai dengan apa yang diperintahkan

2. Hasil pengujian ahli

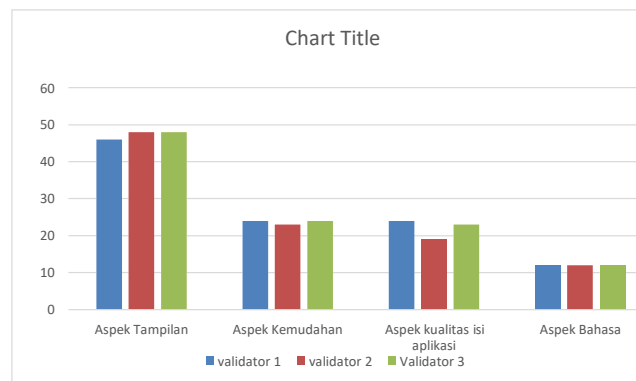
Dalam ujian ahli, peneliti menggunakan tiga penguji, dua penguji ahli media dan satu penguji ahli materi. Hakim ahli media yang bertanggung jawab menguji aplikasi media pembelajaran buatan peneliti adalah salah satu pengajar multimedia di Fakultas Teknik Komputer Universitas Cokroaminoto palopo yang memahami media yang dibuat. Uji verifikasi ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dibuat dari segi tampilan, kenyamanan, materi, dan suara. Negeri 1 Larompong mengajar mata pelajaran bahasa Arab. Total skor dapat dilihat pada perhitungan di bawah ini

Tabel

No	Validator	Skor	Hasil Kategori	Rata-rata
1	Validator 1	3,92	Baik	3,89
2	Validator 2	3,77	Baik	
3	Validator 3	3,96	Baik	

Berdasarkan data diatas,dapat disimpulkan bahwa validator 1 memberikan penilaian skala baik (nilai 3) sebanyak 1 dan penilaian skala sangat baik (nilai 4) sebanyak 26,validator 2 memberikan penilaian skala baik (nilai 3) sebanyak 6 dan penilaian skala sangat baik (nilai 3) sebanyak 6 dan skala penilaian sangat baik (nilai 4) sebanyak 21 sedangkan validator 3 memberikan penilaian skala baik (nilai 3) sebanyak 1 sedangkan penilaian skala sangat baik(

nilai 4) sebanyak 26. Maka dihasilkan nilai rata-rata dari validator ahli media dan ahli media yaitu 3,89 penilaian ini masuk dalam kategori baik dan layak digunakan.



Gambar 41. Grafik Hasil Pengujian Ahli

Dari diagram diatas dapat dilihat bahwa penilaian aspek tampilan pada validator 1 mendapatkan nilai 46, validator 2 mendapatkan nilai 48 dan validator 3 mendapatkan nilai 48. Sedangkan pada aspek kemudahan validator 1 mendapatkan nilai 24 ,validator 2 mendapatkan nilai 23 dan validator 3 mendapatkan nilai 24. Kemudian pada aspek kualitas isi aplikasi validator 1 mendapatkan nilai 24, validator 2 mendapatkan nilai 19 dan validator 3 mendapatkan nilai 23. Selanjutnya pada aspek Bahasa validator 1 mendapatkan nilai 12,validator 2 mendapatkan nilai 12 dan validator 3 mendapatkan nilai 12.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan dan pengujian aplikasi media pembelajaran Mufradat Bahasa Arab di SMP Kelas VII, dapat disimpulkan sebuah aplikasi media pembelajaran yang telah dibuat media interaktif dengan pembelajaran Mufradat Bahasa Arab. Metode pengujian yang digunakan dalam aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Mufradat ini adalah tes black box dengan hasil tes berhasil sesuai dengan yang diharapkan, dan tes tiga orang ahli media dan ahli materi dengan beberapa aspek dan aplikasi diuji oleh pihak sekolah dengan beberapa revisi tambahan, mendapatkan respon baik yang layak digunakan.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Aisyah, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Macro Media Flash 8 untuk Anak di Tk Kurnia Ilahi Padang Magek Kecamatan Rambatan Kabupaten Tanah Datar.
- Al Fatta, H. (2007). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk keunggulan bersaing perusahaan dan organisasi modern. Penerbit Andi.
- Christianto, (2016). Kamera Video Editing Adobe Premiere Pro. Widjaja.Semarang.

- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Enterprise, J. (2008). *Trik Cepat Menguasai Visio 2007*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Gopur, J., & Stansah, E. (2021). Media Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtida'iyah Linggamekar Berbasis Dekstop Menggunakan Macromedia Flash 8. *Jurnal Fakultas Teknik Kuningan*, 2(2), 47-50.
- Habibi, R., Putra, F. B., & Putri, I. F. (2020). Aplikasi kehadiran dosen menggunakan PHP OOP (Vol. 1). Kreatif.
- Ikhwal. (2019). Penerapan Aplikasi Augmented Reality (Animasi Greenscreen) Pada Smk Negeri 2 Palopo. Skripsi tidak dipublikasikan. Palopo: FTKom- UNCP.
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif Untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al- Ta'rib Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 17-32.
- Irawan, Y., Wahyuni, R., & Herianto, H. (2019). Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Menggunakan Macromedia Flash 8 di Tk Kartika 1.50 Kecamatan Sail Kota Pekanbaru. *Informatika*, 11(2), 1-7.
- Ichwan, K. 2015. *Membuat Metode Pembelajaran dengan Adobe Flash CS6*. Penerbit ANDI. Yogyakarta.
- Kurniawan, A. (2008). *Visio Toolbox untuk IT Professional Automasi dan Visualisasi Data*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Murni (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Komputer Berbasis Multimedia pada Sekolah Menengah Kejuruan Kristen Siriti. Skripsi tidak dipublikasikan. Palopo: FTKom-UNCP.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Prasti, D., & Kasma, S. (2020). Perancangan Aplikasi Jadwal Mahasiswa Berbasis Android. *d'ComPutarE: Jurnal Ilmiah Information Technology*, 9(1), 39-45.
- Putri, W. N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. *Lisania: Journal of Arabic Education and Literature*, 1(1), 1-16.
- Rahimadinullah, M. Z. A. (2020). Kartu Kata dan Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kosa Kata Siswa Kelas Iii Di Madrasah Aliyah Al-Khoirot.
- Riswanto, A. 2016. Media Pembelajaran Contoh Kasus Mata Kuliah Sistem Pendukung Keputusan. Skripsi tidak dipublikasikan. Palopo: FTKom- UNCP.
- Rohani, R. (2019). Media pembelajaran.
- Romi, Y. F. S., Rahmawati, N., & Amrullah, N. A. (2020). *Mabar: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional Cs 6 Untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Kelas Viii Mts. Lisan Al-Arab: Journal of Arabic Language And Arabic Teaching*, 9(1), 80-85.

- Sari, N. Y., Sukmiati, H., & Muslihudin, M. (2017). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Macromedia Flash 8 Di TPA Al-Hidayah Sidoharjo Pringsewu. *JPGMI (Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Multazam)*, 2(1), 26-43.
- Setiawati, S. (2016). Penggunaan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam Pembelajaran Kosakata Baku dan Tidak Baku pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Gramatika*, 2(1), 80391.
- Susanto, E. 2018. Pemrograman Android Dengan Menggunakan *neclips & Staruml*. Airlangga University Press. Surabaya.
- Sunyoto, Andi. 2010. *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*. Penerbit ANDI. Yogyakarta.
- Widjaja, C. (2008). Kamera dan video editing: Cara membuat video mulai pembuatan cerita, penggunaan kamera, dan edit dengan adobe premiere pro. WidjajaCholifah, W. N., Yulianingsih, Y., & Sagita, S. M. (2018). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), 206-210.
- Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2018). Pengembangan media pembelajaran video tutorial interaktif menggunakan aplikasi camtasia studio dan macromedia flash. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2), 35-43.