



MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KOSA KATA

BAHASA ARAB UNTUK ANAK TK

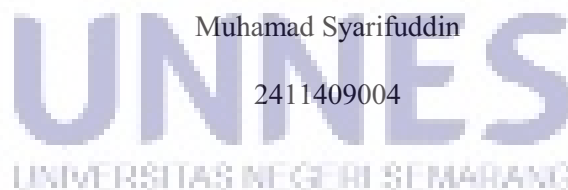
PROYEK STUDI

Disusun dalam rangka penyelesaian Studi Strata 1
untuk mencapai gelar Sarjana Seni

Oleh

Muhamad Syarifuddin

2411409004



JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian sarjana
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Jumat

Tanggal : 12 Agustus 2016



Panitia Ujian Sarjana

Ketua	Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum.	196802171992001002	
Sekretaris	Supatmo, S.Pd., M.Hum.	196803071999001001	
Penguji I	Dr. Muh. Ibban Syarif, S.Pd., M.Sn.	196709221992001002	
Penguji II	Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Ds.	198302272006042001	
Penguji III	Drs. Moh. Rondhi, M.A.	195310031979031002	

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Semarang

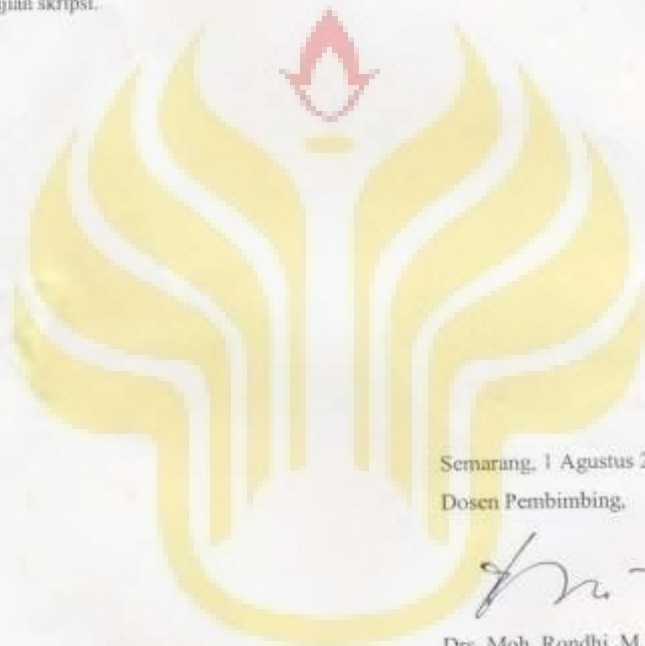
UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum.
NIP. 196008031989011001

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan ke sidang panitia ujian skripsi.



Semarang, 1 Agustus 2016
Dosen Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'M. Rondhi', is written over the printed name.

Drs. Moh. Rondhi, M.A.
195310031979031002

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam proyek studi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan hasil jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam proyek studi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 1 Agustus 2016
Yang membuat pernyataan,

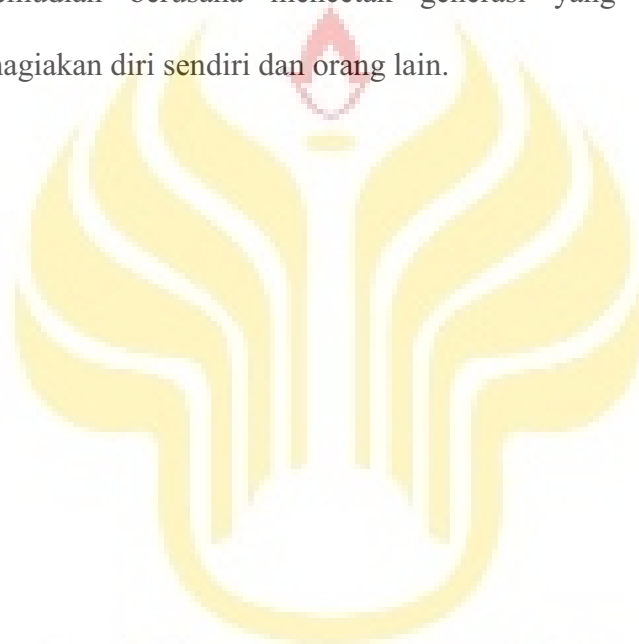
Muhamad Svarifuddin
NIM 2411409004

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ✓ Selalu berusaha mencari dan mencari motto hidup yang hakiki
- ✓ Berusaha membahagiakan diri sendiri, lalu berusaha membahagiakan orang lain, kemudian berusaha mencetak generasi yang mampu dan mau membahagiakan diri sendiri dan orang lain.



PERSEMBAHAN

Proyek Studi ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang tua dan segenap keluarga besar saya.
2. Sahabat dan teman-temanku di FBS UNNES yang luar biasa
3. Sahabat dan teman-teman seni rupa khususnya "DKV Fresh" 2009
4. Almamaterku.

PRAKATA

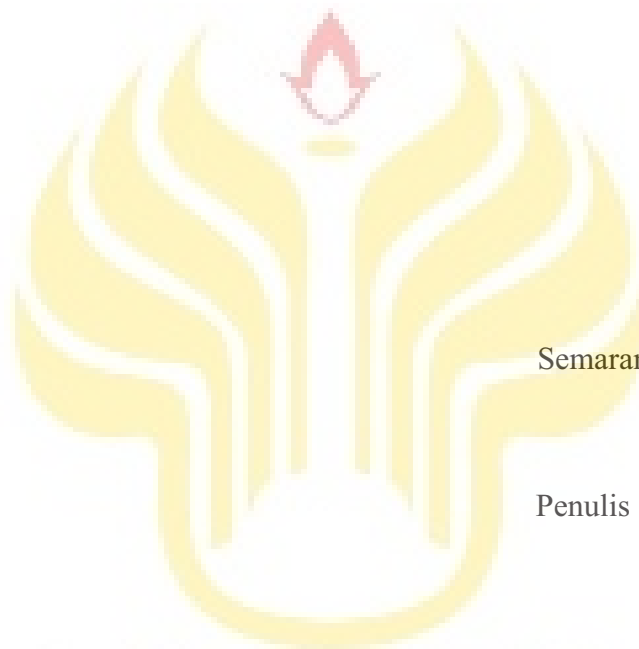
Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. Atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Proyek Studi ini. Penulis sudah banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Fathur Rakhman, M.Hum., selaku Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., selaku Dekan FBS UNNES yang telah memberi ijin dalam penulisan laporan proyek studi ini.
3. Drs. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas administratif, motivasi, dan arahan dalam penyusunan proyek studi.
4. Drs. Moh. Rondhi, M.A., selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, serta ilmunya kepada penulis.
5. Dr. Sri Iswidayati, M. Hum. Selaku dosen wali yang telah memberikan arahan, serta ilmunya kepada penulis.
6. Segenap dosen Jurusan Seni Rupa yang telah menyampaikan ilmu dan pelajaran yang penuh manfaat kepada penulis.
7. Kedua orang tua dan seluruh keluarga besar penulis yang selalu memberikan semangat, motivasi dan doa demi keberhasilan pendidikan penulis.
8. Sahabat dan teman-teman di FBS UNNES yang selalu mendukung penulis

9. Sahabat dan semua teman Seni rupa UNNES khususnya anak-anak“DKV
Fresh '09” yang selalu siap membantu dan mendukung.

10. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

Penulis berharap semoga karya Proyek Studi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.



Semarang, 1 Agustus 2016

Penulis

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

SARI

Syarifuddin, Muhamad. 2016. “*Multimedia Pembelajaran Interaktif Kosakata Bahasa Arab Untuk Anak TK*”. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Moh. Rondhi, M.A.,

Kata Kunci: multimedia pembelajaran interaktif, kosakata bahasa Arab, anak TK

Mempelajari bahasa asing telah menjadi kebutuhan tersendiri dalam dunia pendidikan di Indonesia. Bahasa Arab adalah salah satu bahasa asing di Indonesia yang sangat penting untuk dipelajari oleh masyarakat terutama yang beragama Islam karena bahasa Arab tidak bisa dipisahkan dengan ibadah umat muslim. Membaca kitab suci Al-Qur`an, mengerjakan ibadah sholat, membaca doa – doa, dan berbagai macam ibadah lainnya adalah beberapa contoh pentingnya mempelajari bahasa Arab dalam agama Islam meskipun kini sudah banyak sekali penyesuaian terhadap bahasa Indonesia tetap saja masih banyak masyarakat Indonesia yang menganggap penting untuk mempelajari lebih dalam tentang bahasa Arab. Banyak sekali beredar di lingkungan sekitar kita berbagai macam media pembelajaran bahasa Arab dan baca tulis Al-Qur`an baik di lingkungan pendidikan formal, non formal, maupun pendidikan di rumah namun kebanyakan media tersebut masih menggunakan media yang klasik (kuno) yang kurang sesuai dengan minat anak-anak jaman sekarang. Tujuan proyek studi ini adalah merancang multimedia pembelajaran interaktif tentang belajar kosakata bahasa Arab untuk anak TK (anak usia dini) yang disajikan secara menarik.

Multimedia pembelajaran interaktif ini diproduksi dalam bentuk *soft file* yang dapat disimpan dan dioperasikan melalui komputer. Multimedia pembelajaran interaktif ini dapat disimpan dalam kepingan CD sehingga dapat didistribusikan dengan mudah kepada guru-guru yang mengajar bahasa Arab anak usia dini, orang tua siswa, dan pengguna lain yang berminat pada multimedia pembelajaran interaktif ini.

Multimedia pembelajaran interaktif ini berisi beberapa konten yang dapat membantu pembelajaran kosakata bahasa Arab sederhana di antaranya adalah huruf-huruf *Hijaiyah*, dan latihan-latihan dalam bentuk kuis dimana materi pada latihan tersebut berhubungan dengan pembelajaran sebelumnya. Multimedia pembelajaran interaktif ini juga dilengkapi dengan ilustrasi dan suara yang menarik sehingga akan menarik bagi pengguna yang khususnya anak-anak.

Dengan diciptakannya multimedia pembelajaran interaktif kosakata bahasa Arab ini diharapkan orang tua atau guru mampu memberikan pendidikan tentang bahasa Arab sederhana sekaligus baca tulis Al-Qur`an kepada anak-anak usia dini dengan media yang lebih menarik sehingga kegiatan belajar mengajar akan lebih menyenangkan dan anak-anak akan lebih semangat dalam belajar.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vi
SARI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
1.1. Alasan Pemilihan Tema.....	1
1.2. Alasan Pemilihan Jenis Karya.....	2
1.3. Tujuan Proyek Studi.....	4
1.4. Manfaat Proyek Studi.....	4
BAB II: LANDASAN KOSEPTUAL.....	5
2.1 Pengertian Multimedia Pembelajaran interaktif.....	5
2.2. Karakteristik MPI.....	7
2.3. Format dan Penggunaan MPI dalam Berbagai.....	
Bidang.....	8
2.4. Standar Kualitas MPI.....	12
2.2.1.Aspek Rekayasa Perangkat Lunak dalam Perancangan	
MPI.....	15

2.2.2 Peran Estetika Dalam Perancangan MPI	16
2.5. MPI Sebagai Bagian dari DKV.....	17
2.6. Bahasa Arab	20
2.6.1. Huruf <i>Hijaiyah</i>	20
2.6.2. Kosa Kata Bahasa Arab	22
2.7. Multimedia untuk Anak Usia Dini.....	23
BAB III:METODE BERKARYA.....	24
3.1. Media Berkarya	24
3.1.1. Bahan	24
3.1.2. Alat	25
3.2. Proses Berkarya	27
3.2.1. <i>Preliminary Planning</i>	28
3.2.1.1. Penentuan Tujuan Karya.....	28
3.2.1.2. Pengumpulan Data	28
3.2.1.3 Penelusuran Literatur	31
3.2.1.4. Analisis Khalayak Sasaran.....	32
3.2.1.5 Penentuan Konsep Karya.....	33
3.2.1.6 Strategi Media	35
3.2.2. Persiapan sebelum Produksi.....	36
3.2.2.1. Pemilihan Elemen-Element Multimedia.....	36
3.2.2.2. Perancangan Konten	38
3.2.2.3. Pembuatan Sketsa	40
3.2.3. Produksi.....	42

3.2.3.1. Pembuatan Elemen Visual	42
3.2.3.2. Pembuatan Elemen Audio.....	45
3.2.3.3 Perancangan <i>Interface</i>	47
3.2.3.4. <i>Scripting</i>	48
3.2.4. Setelah Produksi(<i>Pasca Production</i>).....	51
3.2.4.1. Perancangan Media Pendukung.....	51
3.2.4.2 Pameran.....	52
3.2.3.5 <i>Publishing</i>	49
BAB IV:DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA	53
4.1. Menu Pembuka (<i>intro</i>).....	54
4.2 . Menu Isi (<i>home</i>).....	57
4.2.1 Halaman Petunjuk.....	60
4.2.1 Ladang Huruf Hijaiah.....	63
4.2.2 Gudang Kosa Kata	66
4.3.3 Pasar Latihan.....	72
4.3.4 Distribusi Media	76
BAB V: PENUTUP	77
5.1 Simpulan	77
5.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	83



UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Alasan Pemilihan Tema

Pembelajaran ialah proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar (Daryanto 2013:51). Belajar adalah salah satu proses dari belum bisa menjadi bisa. Sejak dahulu sistem belajar mengajar telah terbentuk dan diiringi dengan berbagai perkembangan. Sampai saat ini pembelajaran tetap menjadi hal yang menarik untuk diteliti dan dikembangkan salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran itu sendiri.

Mempelajari bahasa asing telah menjadi kebutuhan tersendiri dalam dunia pendidikan di Indonesia. Bahasa Arab adalah salah satu bahasa asing di Indonesia yang sangat penting untuk dipelajari oleh masyarakat terutama yang beragama Islam karena bahasa Arab tidak bisa dipisahkan dengan ibadah umat Muslim.

Penjelasan mengenai pentingnya bahasa Arab di atas menjadi salah satu latar belakang perancangan sebuah media pembelajaran yang menggabungkan antara ilmu senirupa dan desain dengan ilmu bahasa Arab didalam sebuah multimedia pembelajaran interaktif.

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga umur 6 tahun. Usia tersebut merupakan usia yang sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian pada anak (Nurwijayanti 2012: 7). Oleh karena itu mengembangkan media pembelajaran dengan sasaran anak usia dini/TK menjadi salah satu latar belakang dalam penentuan sasaran proyek studi ini.

1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Berawal dari gagasan salah seorang teman yang mengembangkan media pembelajaran bahasa Arab dari yang berupa buku klasik menjadi buku yang lebih modern menjadi gagasan dalam pengembangan multimedia ini. Berawal dari bentuk konvensional yang bersifat tertulis menjadi sebuah multimedia pembelajaran berbentuk digital. Perancangan multimedia ini diharapkan agar pembelajar bahasa Arab khususnya anak-anak dapat memahami bahasa Arab dengan mudah dan menyenangkan.

Jenis media pembelajaran sangat beragam, mulai dari media konvensional yang bersifat tekstual seperti buku hingga media dalam bentuk benda tiruan atau miniatur. Masing-masing media memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Percepatan teknologi menuntut perubahan kehidupan dari beragam sisi. Tak terkecuali media pembelajaran, baik yang diterapkan di pendidikan formal ataupun pendidikan di lingkungan keluarga. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan salah satu media yang dewasa ini sangat diminati karena beragam keunggulan yang dimilikinya. Multimedia pembelajaran interaktif sendiri merupakan salah satu sarana belajar yang menarik karena anak-anak dapat mengeksplorasi sendiri materi pembelajaran atau permainan yang ada di dalamnya.

Multimedia pembelajaran interaktif sangat mudah dioperasikan. Dengan seperangkat alat komputer anak-anak bisa menjalankan media tersebut tanpa menyita terlalu banyak ruang untuk belajar serta dapat dilakukan kapan dan dimana saja. Multimedia pembelajaran interaktif ini juga akan di-*publish* dalam

bentuk aplikasi Android. Kelebihan media ini adalah dapat di-*install* pada *handphone* dan *tablet* dengan spesifikasi tertentu. Dewasa ini bahkan anak-anak sudah tidak asing lagi dengan *gadget* atau alat sejenisnya. Dengan adanya kemudahan aplikasi ini diharapkan anak-anak lebih mudah dalam belajar.

Tidak sedikit orang tua dan guru yang mulai mengajarkan anak-anak mereka tentang ketrampilan berbahasa secara sederhana dengan menggunakan media yang unik dan menarik. Oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang mudah dimengerti dan menyenangkan untuk anak-anak dalam rangka mengenalkan mereka pada keterampilan berbahasa dan beberapa kosakata sederhana. Media tersebut diharapkan dapat merangsang anak-anak agar lebih semangat dalam belajar karena tidak hanya aktivitas belajar yang akan dilakukan anak-anak melainkan belajar sambil bermain. Salah satu upaya yang dilakukan adalah pembuatan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif yang berisi pembelajaran bahasa Arab dan pengenalan kosa kata bahasa Arab sederhana untuk anak – anak.

Berdasarkan uraian di atas maka Multimedia Pembelajaran Interaktif Kosa Kata Bahasa Arab untuk Anak TK menjadi judul dalam proyek ini

1.3 Tujuan Proyek Studi

Tujuan proyek studi ini adalah menghasilkan sebuah rancangan multimedia pembelajaran interaktif yang berisi tentang pembelajaran bahasa Arab untuk siswa TK.

1.4 Manfaat

Manfaat dari proyek studi ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis :
 - a. Penulis mampu merealisasikan rancangan dari media pembelajaran bahasa Arab untuk anak usia dini.
 - b. Penulis dapat memperoleh pengetahuan yang lebih dari bidang ilmu yang digelutinya terutama sedikit pengetahuan tentang bahasa Arab dan media edukasi.
2. Manfaat bagi sasaran proyek studi

Sasaran proyek studi ini (pengguna multimedia ini) mendapatkan pilihan metode dan produk baru dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran bahasa Arab yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak masa kini.

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1. Pengertian Multimedia Pembelajaran Interktif

Multimedia merupakan kombinasi dari paling sedikit dua media. Media ini dapat berupa gabungan elemen-elemen audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. Wahono (Martiningtyas 2011: 2) juga menjelaskan bahwa multimedia sebagai perpaduan antara elemen-elemen seperti teks, grafik, *sound*, animasi, dan vidio untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Menurut Wahono (2007) pada dasarnya multimedia dibagi menjadi dua yaitu multimedia linier dan multimedia non linier. Multimedia linier ialah perpaduan dari beberapa elemen dalam multimedia (pesan/konten multimedia) yang berjalan dari posisi awal sampai posisi akhir (dari pengirim pesan hingga ke penerima pesan) dengan tanpa intervensi atau sedikit intervensi dari pengguna (penerima pesan), sedangkan multimedia non linier (multimedia interaktif) adalah perpaduan dari beberapa elemen-elemen dalam multimedia (pesan/konten multimedia) yang terintegrasi dengan sistem digital, dimana pengguna dapat berinteraksi dan dapat mengontrol apa dan kapan konten dalam multimedia itu akan dikirimkan atau ditampilkan. Menurut Daryanto (2013:51) secara garis besar multimedia dibagi menjadi dua yaitu multimedia linier dan multimedia non linier (multimedia interaktif). Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol sehingga multimedia hanya berjalan lurus dan searah (tidak ada interfensi/interaksi dari pengguna) sesuai dengan desain awal

media tersebut. Beberapa contoh dari multimedia linier seperti : TV, video tutorial, video presentasi, dan lain lain. Multimedia interaktif (multimedia non linier) adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki (dapat berinteraksi) untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia pembelajaran interaktif adalah: aplikasi *game* edukatif, tutorial berbasis interaktif, kamus digital, CD interaktif dan lain-lain.

Pembelajaran ialah proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar (Daryanto 2013:51). Jadi dalam pembelajaran adalah bagaimana siswa belajar. Belajar memiliki pengertian sebagai aktivitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam belajar adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa.

Dari pernyataan di atas dapat disederhanakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif adalah sebuah media komunikasi yang melibatkan berbagai jenis media visual maupun audio yang terintegrasi dengan sistem digital dimana pengguna dapat melakukan interaksi (dapat memilih apa dan kapan sebuah pesan/konten dari multimedia itu disampaikan/ditampilkan) dengan tujuan sebagai pembelajaran. Jadi multimedia pembelajaran interaktif yang selanjutnya akan disingkat dengan MPI adalah gabungan dari lebih dari satu media (berbagai macam media) yang terintegrasi dengan sistem digital yang disusun atau

diprogram agar pengguna dapat berinteraksi dengan sebuah alat kontrol tertentu untuk tujuan pembelajaran.

2.2. Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)

Menurut Fairos (2008) dalam makalahnya yang berjudul Pengenalan dan Definisi Multimedia ada beberapa ciri umum sistem komputer multimedia dan sifat-sifat penting produk multimedia. Ciri-ciri umum sistem komputer multimedia sebagai berikut:

1. Harus mampu menyalin informasi seperti suara, gambar, musik, dan video dari manual ke dalam bentuk digital atau sebaliknya.
2. Harus bisa menjalankan sistem multimedia dan dapat dioperasikan oleh operator.
3. Harus bersifat interaktif yang berarti pengguna dapat mengakses data secara penuh dalam multimedia tersebut.

Berikut adalah sifat-sifat penting multimedia interaktif:

1. Informasi disajikan melalui komputer dimana pengguna dapat melihat, mendengar, dan berinteraksi dengan media tersebut. Tanpa sifat ini media tersebut hanya disebut *polymedia* atau *mixedmedia*.
2. *Polymedia* adalah penyaluran informasi tanpa melalui sistem komputer, tetapi memiliki beberapa peralatan pendukung lain seperti TV, radio, buku teks dan lainnya.

3. Multimedia harus memiliki *link* navigasi untuk bisa langsung menampilkan halaman yang diinginkan pengguna. Tanpa memiliki sifat ini media tidak ada bedanya dengan buku.
4. Cara penyampaian informasinya harus bersifat interaktif, tanpa sifat ini media tersebut tidak berbeda dengan TV.

Sebagai salah satu komponen dari sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media dalam MPI harus memperhatikan karakteristik komponen lain seperti tujuan, materi, strategi, dan evaluasi pembelajaran. Menurut Daryanto (2013:53) beberapa karakteristik multimedia pembelajaran interaktif sebagai berikut:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, yaitu dapat mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, yaitu memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna sebisa mungkin menggunakannya secara mandiri tanpa harus mendapat bimbingan dari orang lain.

2.3. Format dan Penggunaan MPI dalam Berbagai Bidang

Heinich (Martiningtyas, 2011: 2) mengemukakan lima bentuk interaksi pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam merancang suatu multimedia interaktif, yaitu: tutorial, latihan, simulasi, percobaan atau eksperimen, dan permainan.

2.3.1 Tutorial

Tutorial adalah petunjuk teknis yang disajikan secara runtut dari langkah awal hingga langkah akhir dari sebuah proses tertentu. Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna salah maka pengguna harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (*remedial*). Kemudian pada bagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

2.3.2 Latihan

Latihan adalah sebuah proses dalam memperkuat atau meningkatkan kemampuan seseorang dalam menguasai suatu hal yang dilakukan secara terprogram (bertahap, konsisten, dan mempunyai target tertentu). Latihan juga dapat diartikan meninjau ulang sesuatu hal yang telah dipelajari untuk mencapai suatu hasil yang maksimal. Dalam hal ini format latihan dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep. Program menyediakan serangkaian soal

atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan soal atau pertanyaan yang tampil selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda. Program ini dilengkapi dengan jawaban yang benar di akhir latihan yang dilengkapi penjelasan sehingga diharapkan pengguna akan dapat memahami suatu konsep tertentu. Pada bagian akhir, pengguna bisa melihat skor akhir yang dicapai sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

2.3.3 Simulasi

Simulasi merupakan sebuah tiruan dari suatu tindakan tertentu yang dimaksudkan untuk mencari kendala, meminimalisasi kesalahan, dan menemukan inovasi atau gagasan baru yang berkaitan dengan tindakan sebenarnya untuk mencapai hasil yang maksimal pada tindakan yang sebenarnya. Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang dimana pengguna seolah-olah melakukan aktivitas menerbangkan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil, atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir dan lain-lain. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti pesawat yang akan jatuh atau menabrak, perusahaan akan bangkrut, atau terjadi malapetaka nuklir.

2.3.4 Percobaan dan Eksperimen

Format ini mirip dengan format simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di

laboratorium IPA, biologi, atau kimia. Program menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian pengguna bisa melakukan percobaan atau eksperimen sesuai petunjuk dan kemudian mengembangkan eksperimen-eksperimen lain berdasarkan petunjuk tersebut. Diharapkan pada akhirnya pengguna dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan secara maya tersebut.

2.3.5 Permainan

Tentu saja bentuk permainan yang disajikan disini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktivitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif sebagai media pembelajaran merupakan sarana komunikasi untuk menyalurkan pesan (bahan ajar) kepada pengguna untuk merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan anak dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adanya multimedia interaktif dapat mempermudah orang tua dan pendidik dalam proses mendidik anak. Pada dasarnya media pembelajaran bukan merupakan suatu keharusan melainkan sebagai pelengkap jika dipandang perlu untuk meningkatkan kualitas belajar anak.

2.4. Standar Kualitas MPI

Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau keefektifan. Secara definitif efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarnya (Etzioni dalam Daryanto 2013:57). Efektivitas ini sesungguhnya merupakan sebuah konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Dengan demikian efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas, tetapi juga dapat dilihat dari sisi persepsi atau sikap orangnya. Selain itu efektivitas juga dapat dilihat dari bagaimana tingkat kepuasan yang dicapai oleh seseorang (Robins dalam Daryanto 2013:57).

Berdasarkan uraian di atas yang dimaksud dengan efektivitas belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran. Beberapa karakteristik MPI yang telah disebutkan di atas seperti memiliki variasi yang lebih dalam satu media, bersifat interaktif, dan mampu bersifat mandiri juga merupakan keunggulan dari MPI itu sendiri. Keunggulan-keunggulan tersebut mampu memberikan manfaat di antaranya: proses pembelajaran menjadi lebih menarik, pengguna akan lebih mendalami materi karena ada aksi yang lebih dari proses interaksi dengan media tersebut, bagi penggunaan di dalam sistem pendidikan akan dapat mempersingkat waktu mengajar, kualitas belajar dapat ditingkatkan, dan proses belajar dapat dilakukan dimana saja.

Menentukan kualitas MPI yang sesuai dengan standar MPI yang baik diperlukan standar penilaian dalam menilai sebuah MPI. Menurut Wahono (2008) ada tiga aspek dasar dalam menilai MPI diantaranya aspek rekayasa perangkat lunak, aspek *instructional design* (aspek desain pembelajaran), dan aspek komunikasi visual.

Menurut Harto (2008) menyampaikan bahwa penguasaan *software* (aplikasi multimedia), konten, dan estetika adalah trikotomi yang takterpisahkan dalam perancangan MPI. Bagaikan senjata trisula, ketiganya harus berfungsi secara proporsional jika seorang desainer ingin menghasilkan produk MPI yang optimal. Berikut adalah trikotomi perancangan multimedia menurut Harto (2008):

1. Konten / isi.

Langkah awal dari perancangan MPI adalah menentukan tujuan atau isi dari MPI tersebut. Tujuan dari MPI adalah menciptakan media pembelajaran yang baik. Jadi tujuan atau konten dalam hal ini adalah pembelajaran apa yang akan dimuat dalam media tersebut.

2. *Software*/aplikasi

Setelah menentukan konten dari MPI sebagai acuan, trikotomi kedua adalah aplikasi program. Sebelum menetapkan jenis aplikasi program yang akan digunakan, hal yang pertama adalah penentuan jenis produk MPI yang akan dibangun, kemudian langkah kedua adalah menyusun *story board* dan *story line*, selanjutnya adalah menetapkan aplikasi program.

3. Estetika

Berbicara tentang estetika tidak bisa lepas dari bidang seni. Seni dalam perancangan MPI memiliki peran mengembangkan kreativitas dalam tampilan dan menu MPI, lebih khusus lagi bidang seni rupa khususnya bidang DKV yang berperan aktif dalam perancangan MPI. Selain sebagai konten, bidang ini juga sebagai perias/kreator pada tampilan MPI. Perannya adalah memberikan warna/corak desain yang indah supaya menarik, tidak membosankan tetapi komunikatif melalui media audio visual.

Sama seperti trikotomi perancangan multimedia di atas, menurut Wahono (2008) MPI tidak bisa lepas dari tiga aspek seperti yang telah disebutkan di atas. Aspek rekayasa perangkat lunak meliputi efektifitas dan efisiensi dalam penggunaan dan pengembangan, handal, dapat dikelola dengan mudah, mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya, ketepatan memilih jenis aplikasi untuk pengembangan, dapat diinstalasi/dijalankan pada berbagai *hardware* dan *software* yang ada, pemaketan program terpadu dan mudah dieksekusi, dan mudah untuk dikembangkan untuk program dan media yang lain. Aspek desain pembelajaran meliputi kejelasan tujuan pembelajaran, relevansi SK/KD/kurikulum, cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran, ketepatan penggunaan strategi pembelajaran, interaktivitas, pemberian motivasi belajar, kontekstualitas dan aktualitas, kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kedalaman materi, kemudahan untuk dipahami, sistematis dengan logika yang jelas, kejelasan uraian dan isi, konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan dan ketetapan alat

evaluasi, dan pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi. Aspek terakhir adalah aspek komunikasi visual yang mencakup aspek komunikatif, kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan, sederhana dan memikat, audio (narasi, *sound effect*, musik latar belakang), visual (*layout design*, tipografi, warna), media bergerak (animasi, video), dan *layout interactive* (icon navigasi).

2.4.1 Aspek Rekayasa Perangkat Lunak dalam Perancangan MPI

Rekayasa perangkat lunak adalah suatu ilmu yang membahas semua aspek produksi perangkat lunak, mulai dari tahap awal *requirement capturing* (analisa kebutuhan pengguna), *specification* (menentukan spesifikasi dari kebutuhan pengguna, desain, *coding*, *testing*, sampai pemeliharaan sistem setelah digunakan (Wahono 2006).

Aspek rekayasa perangkat lunak dalam MPI meliputi efektifitas dan efisiensi dalam penggunaan dan pengembangan, handal, dapat dikelola dengan mudah, mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya, ketepatan memilih jenis aplikasi untuk pengembangan, dapat diinstalasi/dijalankan pada berbagai *hardware* dan *software* yang ada, pemaketan program terpadu dan mudah dieksekusi, dan mudah dikembangkan untuk program dan media yang lain (Wahono 2006).

Dalam trikotomi perancangan MPI pada trikotomi kedua, Harto (2008:slide) menyebutkan bahwa pemilihan dan penentuan *software* yang akan digunakan untuk membangun MPI agar sesuai dengan jenis multimedia yang akan dibangun dan sesuai dengan naskah (*storyboard*). *Software* yang digunakan bisa sederhana atau sangat beragam bergantung pada file yang akan diolah di dalamnya.

Beberapa *software* yang sering digunakan adalah *Adobe Flash*, *Swish* untuk membangun animasi 2D, Game dan interaktivitas, *Macromedia Dreamweaver* untuk membangun media pengajaran berbasis web. Untuk animasi 3D dapat menggunakan aplikasi *3D Max*, *Maya*, *Ulead 3D Cool*, *Corel Bryce*, *Cinema 4D*, *Poser*, *ArchiCAD*, *AutoCAD*, *3D Home*, *Skect Up*, dan lain-lain. Animasi kartu dapat menggunakan *CTP*, *Moho*, *Adobe Flash*, *Toon Boom*, dan lain-lain. Bitmap/photo editor bisa menggunakan *Adobe Photoshop*, *Corel Photo Paint*, *Macromedia Fire Work*, *Kais Power Goo*, dan lain-lain. Gambar *vector editor* dapat menggunakan *Corel Draw*, *Freehand*, *Adobe Ilustraor*, dan lain-lain. Vidio editing dapat menggunakan *Adobe Premiere*, *Ulead Studio*, *Pinnacle*, *Adobe After Effect*, *VCD Cutter*, *Xing Mpeg*, *TmpGenc*, *Swf2Video*, *Camtacia*, *Particle Illusion*, *Ulead Morph*, dan lain-lain. Untuk mengelola foto virtual reality/panorama dapat menggunakan *Ulead 360°*, *Multimedia Builder/MMB*, dan lain-lain. Masing-maing *software* memiliki kelebihan dan kekurangan bahkan untuk membangun sebuah multimedia yang berkualitas baik bisa saja antar *software* digunakan untuk saling melengkapi.

2.4.2 Peran Estetika dalam Perancangan MPI

Di bidang seni rupa terdapat tiga kajian yang mendasari perancangan MPI yaitu estetika, semiotika, dan bahasa rupa (Harto, 2008). Pembahasan sebelumnya menyebutkan bahwa estetika berperan sebagai pendongkrak daya tarik pada produk MPI yang dibuat. Karena estetika merupakan bagian dari ilmu seni rupa, maka dalam perancangan MPI tidak bisa lepas dari unsur-unsur seni rupa antara lain; garis, bidang/raut, warna, tekstur, massa/kepejalan, dan unsur ruang. Selain

itu dalam perancangan MPI juga tidak bisa lepas dari prinsip-prinsip desain seperti; irama, variasi, keserasian, keseimbangan, hierarki visual, proporsi, dominasi, dan kesatuan.

2.5 MPI dan DKV

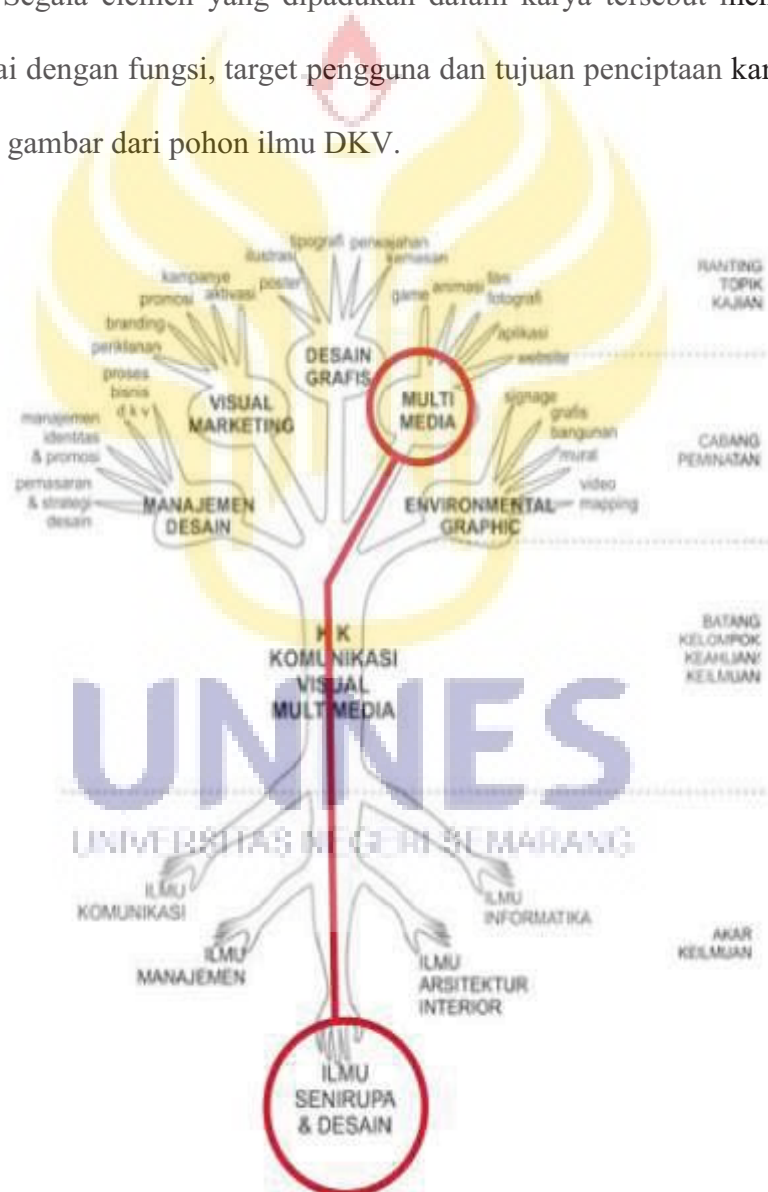
Menurut Supriyono (2010: 9) desain komunikasi visual adalah desain yang mengkomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual, seperti tipografi, ilustrasi, warna, garis, *layout*, dan sebagainya dengan bantuan teknologi. Menurut pendapatnya yang lain, desain komunikasi visual juga dikategorikan sebagai desain komersial (*commercial art*) karena merupakan paduan antara seni rupa (*visual art*) dan keterampilan komunikasi untuk tujuan bisnis. Sedangkan fungsi dari desain komunikasi visual adalah sebagai sarana pemberi informasi serta penjelasan, yang di dalamnya mengandung unsur ajakan atau menganjurkan, serta harus dapat menarik minat orang yang melihat desain tersebut.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, desain komunikasi visual terdiri dari beberapa cabang keilmuan. Kusrianto (2012: 28) mengungkapkan bahwa ilustrasi, fotografi, tipografi, multimedia, media elektronik, grafis komputer, animasi 2D/3D, iklan, percetakan/penerbitan dan desain identitas merupakan bagian dari ilmu DKV.

Dari pembahasan sebelumnya telah disimpulkan bahwa estetika merupakan bagian yang sangat penting dalam perancangan MPI. Prinsip-prinsip desain yang

telah dibahas sebelumnya berperan sangat penting karena prinsip-prinsip tersebut yang akan membentuk keindahan/estetika.

Paparan di atas mengungkapkan bahwa multimedia merupakan salah satu cabang dari keilmuan DKV. Elemen yang terdapat dalam karya multimedia merupakan bagian dari media komunikasi, di mana unsur visual menjadi unsur utamanya. Segala elemen yang dipadukan dalam karya tersebut menyampaikan pesan sesuai dengan fungsi, target pengguna dan tujuan penciptaan karya. Berikut merupakan gambar dari pohon ilmu DKV.



Gambar 2.1: Pohon Ilmu DKV

Berdasarkan uraian tentang MPI sebelumnya dapat disimpulkan bahwa MPI merupakan salah satu cabang dari keilmuan DKV yang dirancang untuk kepentingan pembelajaran. Selain sebagai salah satu cabang keilmuan dari DKV, MPI juga menggunakan aspek DKV dalam penilaian kualitas MPI itu sendiri.

2.6 Bahasa Arab

Bahasa Arab adalah salah satu rumpun bahasa “Semit” yang mencakup bahasa Akkad, Aram, Foenesia/Ibrani, dan Himyariyah (Fahri, Haryati 2007:1). Bahasa-bahasa tersebut disebut bahasa Semit karena masyarakat yang mendiami kawasan geografi Arabia berasal dari suatu ras manusia yaitu ras *Kaukasia* atau Asia Barat yang dikenal dengan nama “Semit” atau “Semitik” (Al-Faruqi dalam Fahri dan Haryati 2007:20).

Menurut Al-Faruqi yang dikutip oleh Fahri dan Haryati (2007:19), bahasa yang terdahulu dari rumpun bahasa Semit adalah bahasa Akkad. Bahasa Akkad adalah bahasa yang berkembang di kawasan timur laut jazirah Arab atau bahasa orang Babilonia. Kawasan utara jazirah Arab berkembang bahasa Aram atau bahasa orang Syiria. Kawasan sebelah barat berkembang bahasa Foenesia, Ibrani Injil, dan dialek Kanaan. Sedangkan di bagian selatan berkembang bahasa Arab yang setelah semua bahasa rumpun Semit punah bahasa Arab menjadi bahasa pemersatu di daerah jazirah Arab.

2.6.1 Huruf *Hijaiyah*

Pengertian huruf *Hijaiyah* menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah huruf Arab (aksara bahasa Arab) dari *alif* (ا) sampai dengan *ya* (ي). Dalam

pendidikan membaca dan menulis Al-Quran pembelajar wajib mengetahui dan menghafal huruf *Hijaiyah* karena merupakan urutan dasar yang harus dilalui.

Berikut adalah transliterasi huruf *Hijaiyah* ke dalam huruf latin menurut buku Studi Bahasa Arab dan Kata Serapan Bahasa Arab Kedalam Bahasa Indonesia yang disusun oleh Ismail Fahri, M.Ag. dan Dra. Nas Haryati S.Pd., M.Pd., dan kitab Yanbu`a yang diterbitkan oleh pondok Tahfidh Yanbu`ul Qur`an Kudus yang berupa tabel (lihat tabel 2.1).

Tabel 2.1 Transliterasi Huruf *Hijaiyah* ke dalam Huruf Latin

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	sa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥ	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha'	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	zal	Ẓ	ze (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ṭa'	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa'	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	'el
م	Mim	M	'em
ن	Nun	N	'en
و	Waw	W	W
ه	ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	ya'	Y	Ye

2.6.2 Kosa Kata Bahasa Arab

Dalam bahasa Arab setiap kata yang merujuk pada manusia, hewan, tumbuhan, tempat, waktu dan sifat merupakan sebuah kata benda (*isim*) termasuk pula dalam kategori adverbial (Fahri dan Haryati 2007:31). Tata bahasa Arab juga sangat kompleks. Menurut Shihab dalam Fahri dan Haryati (2007:27) bahwa bahasa Arab selalu mengubah akhir kata benda, bergantung pada kasusnya, baik sebagai subyek, objek langsung maupun tidak langsung, dan mengubah kata kerja sesuai dengan keterangan waktu. Perubahan akhir kata benda dan kata kerja dalam bahasa Arab disebut *nahwu* (sintaksis) yaitu, sebuah ilmu yang membahas perubahan-perubahan di akhir kata (disebut *kalimah* dalam bahasa Arab). Menurut Fahri dan Haryati (2007:46) seseorang yang ingin mengenal bahasa Arab harus menguasai ilmu *sharaf* atau morfologi. Ilmu *sharaf* mengubah kata dasar (asal kata) ke dalam bentuk lain yang nantinya akan mengubah artinya. Bentuk lain tersebut antara lain: bila kata itu termasuk ke dalam masa tertentu (kata kerja masa lampau atau masa kini), perubahan berdasarkan akar kata, berdasarkan kata pelaku, kata objek/sasaran, kata perintah, kata larangan keterangan tempat dan waktu, dan nama alat.

2.7 Multimedia untuk Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (Nurwijayanti 2012: 7) anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga umur 6 tahun. Usia tersebut merupakan usia yang sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian pada anak. Tidak jarang orang tua mulai menyekolahkan anak-anaknya pada usia 3-6 tahun ke dalam *Play Group*, PAUD atau taman kanak-kanak.

Secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini menurut Sujiono (Nurwijayanti 2012: 28) diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Meyakinkan anak percaya terhadap Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya.
- 2) Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya, termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik.
- 3) Anak mampu berbahasa untuk pemahaman berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berpikir dan belajar.
- 4) Anak mampu berpikiran logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah, dan menemukan hubungan sebab akibat.
- 5) Anak mampu mengenal alam, sosial, masyarakat, dan menghargai ragam budaya.
- 6) Anak peka terhadap irama, nada, dan berbagai bunyi serta menghargai karya kreatif.

Seiring dengan perkembangan komunikasi, hal tersebut membuat perangkat multimedia menjadi populer. Anak usia dini membutuhkan media yang lebih

praktis dan efisien berbentuk multimedia interaktif yang menarik untuk anak. Keberadaan multimedia juga dapat mempengaruhi anak untuk mudah menerima inovasi dan perkembangan dini.



BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Proyek studi ini menghasilkan multimedia interaktif kosa kata bahasa Arab untuk anak TK berupa contoh-contoh kosa kata sederhana yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. Selain itu multimedia pembelajaran interaktif kosa kata bahasa Arab untuk anak TK ini juga menampilkan huruf-huruf *hijaiyah* dan latihan dalam bentuk kuis yang menyenangkan untuk belajar bagi anak-anak. Multimedia pembelajaran interaktif ini terdiri dari 5 halaman utama dan 12 sub halaman yang ada pada tiap halaman yang bila dijumlahkan menjadi 17 halaman. Pada halaman-halaman tersebut berisi tentang petunjuk (petunjuk penggunaan multimedia ini), pengenalan huruf *hijaiyah* dengan berbagai macam penggunaan *harakat* yang berbeda, contoh kosakata bahasa Arab yang menggunakan kata-kata (objek yang ada di lingkungan sekitar) yang dilengkapi dengan ilustrasinya, dan latihan-latihan tentang pembelajaran pada halaman-halaman sebelumnya dalam bentuk kuis.

Pada multimedia ini ditampilkan sebuah runtutan dari ladang *hijaiyah*, gudang kosa kata, dan pasar latihan yang menggambarkan runtutan dari ladang, gudang penyimpanan, dan pasar selanjutnya urutan dari sebuah hasil ladang yang akan disimpan terlebih dahulu di dalam gudang penyimpanan, kemudian setelah itu akan dijual ke pasar seperti di dalam kehidupan nyata yang ada di lingkungan sekitar. Pada tiap halaman ditampilkan kesan yang sesuai dengan nama halaman yang ada seperti suasana ladang, suasana gudang (ruangan), dan

suasana pasar (kios). Tiap halaman menggunakan komposisi simetris dengan rata tengah dan penggunaan warna cerah pada beberapa hal yang ingin dijadikan sebagai pusat perhatian. *Tipografi* yang digunakan adalah huruf-huruf dengan karakter bulat tanpa kait, salah satunya adalah *vanilla*.

Multimedia pembelajaran interaktif ini menampilkan lima menu utama yaitu menu *home*, menu petunjuk, menu ladang *hijaiyah*, menu gudang kosa kata, dan menu pasar latihan. Halaman *home* digambarkan sebuah peta kecil yang didalamnya terdapat empat tombol yang akan menuju pada halaman yang lain. Tombol-tombol tersebut adalah tombol petunjuk, ladang *hijaiyah*, tombol gudang kosa kata, dan tombol pasar latihan.

Halaman petunjuk menampilkan tata cara (petunjuk) menggunakan multimedia ini secara umum dan sederhana. Pada halaman ini berisi poin-poin tulisan yang dapat mengeluarkan bunyi dari tulisan tersebut bila disentuh dengan kursor *mouse*. Halaman petunjuk ini ditampilkan dalam bentuk buku dengan dua halaman.

Halaman ladang *hijaiyah* berisi tentang pengenalan huruf-huruf *hijaiyah* dalam berbagai penggunaan *harokat*. Pada halaman ini digambarkan sebuah ladang sebagai gambar latar belakangnya.

Halaman gudang kosa kata berisi tentang beberapa kosa kata dalam bahasa Arab yang menampilkan benda-benda (objek) yang ada pada lingkungan sekitar. Selain itu pada setiap kosa kata juga ditamikan ilustrasi dari benda tersebut sehingga pengguna khususnya anak-anak akan lebih tertarik untuk belajar. Kosakata tersebut dibagi ke dalam beberapa kategori

pada sub halaman untuk setiap kategorinya. Kategori-kategori tersebut diantaranya adalah transportasi, buah buahan, anggota badan, hewan, dan anggota keluarga. Pada halaman ini ditampilkan suasana di dalam gudang (dalam ruangan) dimana tombol-tombol sub halaman di dalamnya seperti properti yang ada dalam gudang tersebut. Pada setiap halaman dalam gudang kosa kata ini ditampilkan berbagai macam ilustrasi dari objek yang akan dialihbahasakan ke dalam bahasa Arab secara berjajar dan jika disentuh atau ditekan dengan kursor *mouse* akan menampilkan tulisan dalam bahasa Arab dan pelafalannya (bunyi dalam bahasa Arab) sesuai dengan objek tersebut. Komposisi halaman dan sub halaman di dalamnya menggunakan komposisi simetris.

Halaman pasar latihan berisi beberapa soal latihan yang berhubungan dengan halaman-halaman sebelumnya dalam bentuk kuis. Soal-soal di dalam halaman ini dibagi dalam tiga jenis kuis dan dimasukkan dalam sub halaman yang berbeda tiap jenisnya. Kuis-kuis tersebut antara lain; kuis “mencari benda”, kuis “dimanakah pasangannya?”, dan kuis”huruf yang hilang”. Pada halaman ini ditampilkan suasana pasar tradisional dengan beberapa lapak di dalamnya sebagai objek pendukung. Selain sebagai objek pendukung lapak-lapak tersebut juga berfungsi sebagai tombol menuju sub halaman yang ada. Komposisi halaman ini juga menggunakan komposisi simetris.

5.2 Saran

Saran yang dapat disampaikan dalam penyusunan proyek studi ini adalah penting untuk menciptakan suatu karya yang tidak hanya memiliki nilai estetis, namun juga memiliki manfaat. Sehingga karya tersebut tidak hanya selesai sebagai sebuah tugas, melainkan dapat terus berkembang dan memberi manfaat bagi orang banyak. Manfaat nyata yang langsung didapat adalah multimedia interaktif ini bisa digunakan sebagai portofolio untuk melamar pekerjaan di masa mendatang sekaligus dapat menjadi *profit* pribadi.

Proyek studi ini juga diharapkan dapat berguna bagi mahasiswa lain yang mengangkat tema sejenis sebagai bahan referensi untuk menyelesaikan tugas. Bagi Perguruan Tinggi, laporan karya multimedia interaktif ini dapat menjadi salah satu data literatur yang dapat direferensikan untuk proyek studi selanjutnya.

Saran bagi guru atau orang tua siswa/anak usia dini (usia TK) agar dapat memandang positif perkembangan teknologi khususnya teknologi digital karena dengan penggunaan secara bijaksana teknologi akan sangat membantu aktivitas dalam hal ini adalah pendidikan kepada anak. Perkembangan teknologi khususnya digital (gadget) yang dewasa ini terjadi pada anak usia dini hanya dipandang sebagai rekreasi (bersenang-senang) semata dengan fitur-fitur yang ada di dalamnya seperti game dan fitur hiburan lainya bila ditinjau dan disikapi dengan bijaksana akan sangat membantu proses belajar mengajar kepada anak sebagai contoh menyisipkan konten-konten yang memiliki muatan edukasi di dalamnya sehingga ketertarikan anak akan

teknologi khususnya teknologi digital akan diimbangi dengan informasi-informasi yang mendidik. Selain itu guru dan orang tua dapat mengkombinasikan metode pembelajaran yang klasik (kuno) dan modern dalam hal ini adalah pendidikan mengenai bahasa Arab khususnya membaca kitab suci bagi yang beragama Islam. Karena pembelajaran bahasa Arab erat sekali kaitannya dengan hal tersebut. Mengkombinasikan kedua metode tersebut akan lebih merangsang ketertarikan anak untuk belajar dan tetap mendapatkan hasil yang akan dicapai dengan baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2003. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media`
- Fairos, Cik Nor Anita binti Ismail. 2007..*Pengenalan dan Definisi Multimedia*. Artikel dalam [http://www.ciknor.com / Fsksm](http://www.ciknor.com/Fsksm), UTM. Malaysia. pdf. (7 Jan.2015)
- Fakultas Industri Kreatif Telkom University: *Tree of Knowledge, Sejarah Pendidikan DKV di Indonesia* <http://vcm.telkomuniversity.ac.id/> (24 Jun 2015)
- Harto, Dwi Budi. 2008. *Pertimbangan Estetika dalam Perancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)*. Makalah penyerta dalam Seminar Internasional tentang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) Indonesia, Yogyakarta, 2009
- Hrto, Dwi Budi.. 2008. *Trikotomi dalam Perancangan Pembelajaran Multimedia Interaktif*. Makalah yang disajikan dalam Seminar Nasional Meraih Sukses Pembelajaran dengan Optimalisasi Multimedia Interaktif. Universitas Dian Nuswantoro (Udinus) Indonesia, Semarang, 2008.
- Kusrianto, Adi. 2012. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Nurwijayanti, Irna. 2012. "Pengembangan Media Pembelajaran Huruf Jawa Berbasis Game Animasi". *Skripsi* Jurusan Bahasa Sastra Jawa Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang.
- Martiningtyas, Nining. 2013. *Pengertian Multimedia*: <http://nining.dosen.narotama.ac.id/pengertian-multimedia-interaktif.html>. (7 Jun. 2014).
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual. Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Wahono, Romi Satria. 2007. *Multimedia Technology*. Artikel dalam <http://www.romisatriawahono.net> (1 Des 2015)
- Wahono, Romi Satria. 2008. *7Langkah Mudah Membuat Multimedia Pembelajaran*. Makalah Seminar Nasional Multimedia Pembelajaran Interaktif. Universitas Dian Nuswantoro (Udinus), Indonesia, Semarang, (2008).