



KIA (*KITĀBAH* ITU ASYIK)
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA
BERBASIS *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6*
PADA KETERAMPILAN MENULIS BAHASA ARAB SISWA KELAS X MA

SKRIPSI
Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Vivi Maimunah

NIM : 2303413031

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017



UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



KIA (*KITĀBAH* ITU ASYIK)

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA

BERBASIS *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6*

PADA KETERAMPILAN MENULIS BAHASA ARAB SISWA KELAS X MA

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh

Nama : Vivi Maimunah

NIM : 2303413031

Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

Hari : Selasa
Tanggal : 11 Juli 2017

Dosen Pembimbing I,



Dr. Za'im Elmubarak, S.Ag., M.Ag.
NIP.197103041999031003

Mengetahui,

Dosen Pembimbing II,



Ahmad Miftahuddin, M.A.
NIP.198205042010121007

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

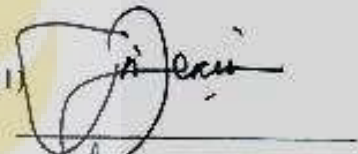
hari : Selasa

tanggal : 11 Juli 2017

Panitia Ujian Skripsi

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum. (196202211989012001)

Ketua,



Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd. (196110021986012001)

Sekretaris,



M. Yusuf Ahmad H, Lc., M.A., Ph.D. (197504202009121001)

Penguji I,



Ahmad Miftahuddin, M.A. (198205042010121007)

Penguji II/Pembimbing II,



Dr. Zaim Elmubarak, S.Ag., M.Ag. (197103041999031003)

Penguji III/pembimbing I



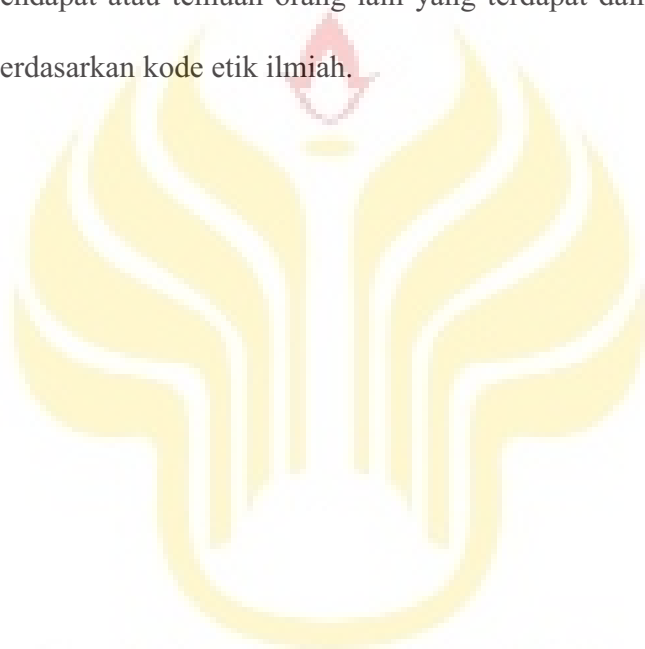
Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. (196008031989011001)



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

PERNYATAAN

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



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 4 Juli 2017

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Vivi Maimunah', is written over the printed name and NIM. The signature is fluid and cursive.

Vivi Maimunah
NIM. 2303413031

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

إِن يَنْصُرْكُمُ اللَّهُ فَلاَ غَالِبَ لَكُمْ وَإِن يَخْذُلْكُمْ
فَمَنْ ذَا الَّذِي يَنْصُرُكُمْ مِّنْ بَعْدِهِ ۗ وَعَلَى اللَّهِ فَلْيَتَوَكَّلِ الْمُؤْمِنُونَ ﴿١٦٠﴾
(آل عمران : ١٦٠)

1. Jika Allah menolong kamu, maka tak adalah orang yang dapat mengalahkan kamu; jika Allah membiarkan kamu (tidak memberi pertolongan), maka siapakah gerangan yang dapat menolong kamu (selain) dari Allah sesudah itu? Karena itu hendaklah kepada Allah saja orang-orang mu'min bertawakkal. (Ali 'Imran: 160)
2. Tidak ada kebahagiaan dalam memiliki atau mendapatkan sesuatu, kebahagiaan hanya ada saat memberikan sesuatu bagi yang membutuhkan (Henry Drummond).

Persembahan:

1. Keluarga tercinta yang senantiasa mengiringi doa.
2. Rahmayani Fatimah dan Amin Nurrohman, adik yang sangat aku sayang.

SARI

Maimunah, Vivi. 2017. KIA (*Kitâbah* Itu Asyik) Pengembangan Multimedia Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Pada Keterampilan Menulis untuk Siswa Kelas X MA. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing: Dr. Zaim Elmubarok, S.Ag., M.Ag. dan Ahmad Miftahuddin, M.A.

Kata kunci: Keterampilan Menulis, Pengembangan multimedia, dan *Adobe Flash Professional CS6*

Permasalahan yang terdapat pada pembelajaran keterampilan menulis Bahasa Arab yaitu pembelajaran yang sulit dan membosankan karena tidak adanya media pembelajaran. Untuk itu perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar berupa multimedia. Selanjutnya multimedia tersebut dinamakan KIA (*Kitâbah* Itu Asyik). Multimedia ini dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*.

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa kebutuhan guru dan siswa terhadap multimedia berbasis *Adobe Flash Professional CS6* untuk keterampilan menulis Bahasa Arab siswa kelas X MA (2) Mendeskripsikan desain media KIA (*Kitâbah* Itu Asyik) sebagai multimedia berbasis *Adobe Flash Professional CS6* untuk keterampilan menulis Bahasa Arab siswa kelas X MA (3) Mendeskripsikan validasi ahli terhadap produk KIA (*Kitâbah* Itu Asyik) untuk keterampilan menulis Bahasa Arab siswa kelas X MA.

Desain penelitian ini adalah *research and development* (R&D) dengan langkah: (1) merumuskan potensi dan masalah, (2) mengumpulkan informasi dan data. Informasi dan data penelitian diperoleh melalui wawancara, observasi, serta angket kebutuhan guru dan siswa (3) mendesain produk, (4) validasi produk. Validasi produk dilakukan dengan menyebar angket kepada ahli materi, multimedia, dan pembelajaran, (5) melakukan perbaikan desain produk berdasarkan masukan dari para ahli.

Kesimpulan penelitian ini adalah hasil analisis kebutuhan menunjukkan guru dan siswa membutuhkan adanya media KIA. Media KIA dibuat menjadi 3 desain yang meliputi 6 tema. Adapun tema-tema media KIA disesuaikan dengan Kurikulum 2013 Bahasa Arab pada kelas X yaitu: (1) bab 1 (التَّبَيِّنَاتُ الشَّخْصِيَّةُ), (2) bab 2 (المَرَافِقُ), (3) bab 3 (العَامَّةُ فِي الْمَدْرَسَةِ), (4) bab 4 (هَوَاتُ الْطُّلَّابِ), (5) bab 5 (الحَيَاةُ فِي الْأُسْرَةِ وَفِي سَكَنِ الطُّلَّابِ), (6) bab 6 (المِهْنَةُ وَالنُّظَامُ). Sedangkan pada setiap tema atau bab terdiri dari tampilan awal media KIA, tema/judul, apersepsi, KI/KD, materi, evaluasi, profil, petunjuk, dan keluar. Adapun Hasil dari validasi produk menyatakan bahwa media KIA “layak” untuk digunakan.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: **Kia (*Kitâbah* Itu Asyik) Pengembangan Multimedia Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab Siswa Kelas X MA.** Shalawat serta salam tercurahkan kepada Rasulullah SAW, keluarga dan sahabatnya. Selanjutnya, peneliti sampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang membantu kelancaran penulisan skripsi ini, karena peneliti yakin tanpa bantuan dan dukungan tersebut, sulit rasanya bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati, ucapan terima kasih yang tak terhingga, wajib peneliti berikan kepada:

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. sebagai dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
2. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd. sebagai ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang sekaligus selaku sekretaris sidang skripsi yang memberikan masukan dan koreksi dalam perbaikan penulisan skripsi ini.

3. Hasan Busri, S.Pd.I., M.S.I, Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Negeri Semarang yang memberikan masukan dalam perbaikan penulisan skripsi ini.
4. Dr. Zaim Elmubarak, S.Ag.,M.Ag. dan Ahmad Miftahuddin, M.A. selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan motivasi, masukan, pengarahan, saran serta perhatian yang berarti kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini
5. Mohamad Yusuf Ahmad Hasyim, Lc., M.A., Ph.D. selaku dosen penguji I yang telah memberikan masukan dan koreksi yang membangun dalam perbaikan penulisan skripsi ini.
6. Ustadz Agus Romadhon dan Ustadzah Dzirwatun, beserta keluarga ndalem di PP. Durrotu Ahlissunnah Wal Jama'ah yang peneliti harapkan do'a, ilmu dan barokahnya.
7. Segenap dosen Prodi Pendidikan Bahasa Arab UNNES, yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti, semoga ilmu yang telah diajarkan dapat bermanfaat.
8. Bapak Fathur Rohman selaku guru Bahasa Arab di MA Al Asror yang bersedia menjadi ahli dan telah memberikan izin penelitian.
9. Bapak Surya Alfata, S.Ds selaku ahli media yang telah bersedia menjadi validator dan memberikan saran dan kritiknya kepada peneliti.
10. Bapak Taufik selaku guru MAN 1 Semarang dan Bapak Alfaridi selaku guru SMA At Thohiriyyah yang telah memberikan bantuan dalam analisis kebutuhan.
11. Siswa-siswi MAN 1 Semarang, MA Al Asror Semarang, dan SMA At Thohiriyyah kelas X yang telah memberikan bantuan sebagai subjek penelitian.

12. Mahasiswa UNNES, khususnya kawan-kawan seperjuangan Prodi Pendidikan Bahasa Arab 2013, telah yang memberikan *support* kepada peneliti.
13. Keluarga besar Komarun, UKM Riptek, PPL MAN 1 Semarang Tahun 2016.
14. Keluarga besar dan teman-teman kamar lantai 3 PP. Durrotu Ahlusunah Wal Jama'ah yang selalu membantu dalam suka dan duka.
15. Khusus buat Mba Suci Utami Ayuningtias yang telah meminjamkan leptopnya selama beberapa bulan hingga skripsi penulis bisa selesai.
16. KKN-PPM Kandri (Kamal, Zulfa, Shofa, Lina, Bakti, Riska, Hardiyana, Desi, Sri, Hanif, Hanifah, Muji, Dedi, dan Glatik)
17. Bapak dan Ibu Masduki sekeluarga serta KKN Alternatif Kelurahan Kandri 2017 yang telah memberikan pengalaman berharga.
18. Semua teman-teman VYRUSST (Yuli, Rina, Umi, Sri, Sapti, dan Titin).
19. Semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, dorongan, serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga segala kebaikan semua pihak mendapatkan balasan yang lebih besar dari Allah SWT. Akhir kata peneliti mohon maaf apabila masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Amin.

Semarang, 4 Juli 2017

Peneliti



Vivi Maimunah
NIM. 2303413031

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
SARI	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR DAN BAGAN	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	12
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	15
2.1 Tinjauan Pustaka	15
2.2 Landasan Teoretis	22
2.2.1 Penelitian Pengembangan	22

2.2.2 Media Pembelajaran	30
2.2.3 Multimedia Sebagai Media Pembelajaran	33
2.2.4 <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	38
2.2.5 Keterampilan Menulis.....	44
BAB 3 METODE PENELITIAN	55
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	55
3.2 langkah-langkah Penelitian <i>Research and Development (R&D)</i>	56
3.2.1. Potensi dan Masalah	58
3.2.2. Pengumpulan Data	60
3.2.3. Desain Produk	60
3.2.4. Validasi Desain	66
3.2.5. Revisi Desain	66
3.3 Subjek Penelitian	67
3.4 Teknik Pengumpulan Data	69
3.4.1 Pengamatan.....	70
3.4.2 Wawancara.....	72
3.4.3 Angket.....	73
3.5 Instrumen Penilaian	77
3.5.1 Pengamatan	78
3.5.2 Wawancara.....	78
3.5.3 Angket.....	81
3.6 Teknik Analisis Data.....	83

3.7 Keabsahan Data.....	87
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	90
4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa	90
4.1.1 Pengamatan	91
4.1.2 Wawancara.....	94
4.1.3 Angket.....	96
4.2 Desain Media KIA	126
4.2.1 Desain Media KIA Keseluruhan	127
4.2.2 Langkah Pembuatan Desain Media KIA.....	129
4.3 Validasi Ahli Terhadap Media KIA.....	144
4.3.1 Analisis Validasi Ahli Terhadap Media KIA.....	144
4.3.2 Revisi Desain Media KIA	156
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN	160
5.1 Simpulan	160
5.2 Saran	162
DAFTAR PUSTAKA	163
LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

2.1 Persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya	21
2.2 Fasilitas Toolbox dalam Adobe Flash CS6.....	43
2.3 KI dan KD Keterampilan Pada Kelas X	52
3.1 Skala Likert (Sugiyono 2012:135).....	76
4.1 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 1	98
4.2 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 2	99
4.3 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 3	99
4.4 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 4	100
4.5 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 5	100
4.6 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru Butir Pertanyaan Nomor 6	101
4.7 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomor 1	102
4.8 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomor 2.....	103
4.9 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomor 3.....	104
4.10 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomor 4.....	104
4.11 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomor 5.....	105
4.12 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa Butir Pertanyaan Nomor 6.....	106
4.13 Hasil Analisis Angket Konten atau Isi Multimedia Butir Pertanyaan Nomor 1	111
4.14 Hasil Analisis Angket Konten atau Isi Multimedia Butir Pertanyaan Nomor 2.....	112
4.15 Hasil Analisis Angket Konten atau Isi Multimedia Butir Pertanyaan Nomor 3.....	113
4.16 Hasil Analisis Angket Konten atau Isi Multimedia Butir Pertanyaan Nomor 3.....	114

4.17 Hasil Analisis Angket Konten atau Isi Multimedia Butir Pertanyaan Nomor 4.....	115
4.18 Hasil Analisis Angket Konten atau Isi Multimedia Butir Pertanyaan Nomor 5.....	116
4.19 Hasil Analisis Angket Konten atau Isi Multimedia Butir Pertanyaan Nomor 6.....	117
4.20 Hasil Analisis Angket Konten atau Isi Multimedia Butir Pertanyaan Nomor 7.....	118
4.21 Hasil Analisis Angket Konten atau Isi Multimedia Butir Pertanyaan Nomor 8.....	118
4.22 Hasil Analisis Angket Konten atau Isi Multimedia Butir Pertanyaan Nomor 9.....	119
4.23 Hasil Analisis Angket Konten atau Isi Multimedia Butir Pertanyaan Nomor 10...	120
4.24 Hasil Analisis Angket Konten atau Isi Multimedia Butir Pertanyaan Nomor 11...	121
4.25 Hasil Analisis Angket Konten atau Isi Multimedia Butir Pertanyaan Nomor 12...	122
4.26 Hasil Analisis Angket Konten atau Isi Multimedia Butir Pertanyaan Nomor 13...	123
4.27 Hasil Analisis Angket Konten atau Isi Multimedia Butir Pertanyaan Nomor 14...	124
4.28 Hasil Analisis Angket Konten atau Isi Multimedia Butir Pertanyaan Nomor 15...	125
4.29 Hasil Analisis Angket Konten atau Isi Multimedia Butir Pertanyaan Nomor 16...	126
4.30 Skala Likert.....	145
4.31 Skala Persentase.....	147
4.32 Penilaian Media Pada Aspek Umum.....	148
4.33 Angket Penilaian Media Pada Aspek Materi.....	149
4.34 Angket Penilaian Media Pada Aspek Desain Pembelajaran.....	150
4.35 Angket Penilaian Media Pada Aspek Rekayasa Perangkat Lunak.....	152
4.35 Angket Penilaian Media Pada Aspek Komunikasi Visual.....	154

DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR

Bagan Halaman

3.1 Langkah-langkah Penelitian R&D Menurut Sugiyono	57
3.2 Bagan Alir Pembuatan Media KIA.....	62
4.1 Bagan Alir Pembuatan Media KIA.....	130

Gambar Halaman

2.1 Halaman Awal Adobe Flash Professional CS6	40
2.2 Jendela Utama Adobe Flash Professional CS6.....	42
4.1 Desain Media KIA Tema Bab 1 (البيانات الشخصية) dan Bab 2 (المراقب العامة في المدرسة)	127
4.2 Desain Media KIA Tema Bab 3 (الحياة في الأسرة وفي سكن الطالب) dan Bab 4 (هوايات الطالب والمعرض)	128
4.3 Desain Media KIA Tema Bab (الحياة و المهنة) dan Bab 6 (المهنة والنظام).....	128
4.4 Tampilan Awal Media KIA Pertama.....	131
4.5 Tampilan Awal Media KIA Kedua.....	131
4.6 Tampilan Tema	132
4.7 Tampilan Apersepsi	133
4.8 Tampilan Menu KI/KD.....	134
4.9 Tampilan Menu Materi Kosakata	135
4.10 Tampilan Menu Materi Tata Bahasa	136
4.11 Tampilan Menu Materi Bacaan	136

4.12 Tampilan Menu Evaluasi.....	138
4.13 Tampilan Menu Profil.....	139
4.14 Tampilan Menu Petunjuk.....	140
4.15 Tampilan Menu Keluar	141
4.16 Tampilan <i>Icon</i> Media KIA.....	144
4.17 Desain Media KIA Tema Bab 1 (البيانات الشخصية) Sebelum dan Setelah Direvisi ..	156
4.18 Desain Media KIA Tema Bab 2 (المرافق العامة في المدرسة) Sebelum dan Setelah Direvisi	157
4.19 Desain Media KIA Tema Bab 3 (الحياة في الأسرة وفي سكن الطالب) Sebelum dan Setelah Direvisi.....	157
4.20 Desain Media KIA Tema Bab 4 (هوبات الطلاب والمعروض) Sebelum dan Setelah Direvisi	157
4.21 Desain Media KIA Tema Bab 5 (المهنة والحياة) Sebelum dan Setelah Direvisi.....	158
4.22 Desain Media KIA Tema Bab 6 (المهنة والنظام) Sebelum dan Setelah Direvisi	158
4.23 <i>Icon</i> Media KIA Sebelum (Sebelah Kiri) dan Setelah Direvisi (Sebelah Kanan) ..	159
4.24 Tampilan Media KIA Sebelum (Sebelah Kiri) dan Setelah Direvisi (Sebelah Kanan)	159

DAFTAR LAMPIRAN

1. Dokumentasi
2. Panduan wawancara
3. Lembar instrumen angket kebutuhan dan konten/isi media KIA untuk guru
4. Lembar instrumen angket kebutuhan dan konten/isi media KIA untuk siswa
5. Tabel bantu menghitung analisis angket kebutuhan dan konten/isi media KIA untuk siswa
6. Lembar instrumen penilaian ahli media
7. Lembar instrumen penilaian ahli materi
8. Lembar instrumen penilaian guru Bahasa Arab
9. Surat keputusan SK dosen pembimbing



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara Indonesia merupakan salah satu negara yang mayoritas penduduknya yaitu umat islam. Sebagai negara yang mayoritasnya adalah umat islam, maka negara Indonesia mencantumkan mata pelajaran Bahasa Arab sebagai salah satu pelajaran bahasa asing untuk dipelajari. Mata pelajaran Bahasa Arab sangat diperlukan sebagai alat untuk mempelajari dan mendalami sumber-sumber primer Agama Islam yaitu Al-Qur'an dan Hadis. Hal tersebut sesuai dengan Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor: 2676 Tahun 2013 Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah. Pada bab 1 dijelaskan bahwa Pendidikan Agama Islam sangat dibutuhkan bagi umat Islam, agar dapat memahami secara benar ajaran Islam sebagai agama yang sempurna (*kâmil*). Kesempurnaan ajaran Islam yang dipelajari secara integral (*kâffah*) diharapkan dapat meningkatkan kualitas umat Islam dalam keseluruhan aspek kehidupannya. Agar ajaran Islam dapat dipelajari secara efektif dan efisien, maka perlu dikembangkan kurikulum pendidikan agama Islam sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Demikian pula dengan mata pelajaran Bahasa Arab yang sangat diperlukan sebagai alat untuk mempelajari dan mendalami sumber-sumber primer dari Pendidikan Agama Islam yang menggunakan Bahasa

Arab terutama Mata Pelajaran Al-Qur'an dan Hadis (Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Tahun 2013).

Mata pelajaran Bahasa Arab memiliki empat keterampilan bahasa yang harus diajarkan. Keterampilan berbahasa tersebut memiliki empat komponen yaitu menyimak (*istimâ'*), berbicara (*kalâm*), membaca (*qirô'ah*) dan menulis (*kitâbah*) (Fitriyani 2013:1). Hal tersebut juga sesuai dengan Keputusan Jendral Pendidikan Islam Tahun 2013 yaitu bahasa Arab di madrasah dipersiapkan untuk pencapaian kompetensi dasar berbahasa, yang mencakup empat keterampilan berbahasa yang diajarkan secara integral, yaitu menyimak (*istimâ'*), berbicara (*kalâm*), membaca (*qirô'ah*) dan menulis (*kitâbah*) (Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Tahun 2013).

Keempat keterampilan berbahasa ini memiliki hubungan yang sangat erat, karena salah satu dari keterampilan ini tidak bisa berdiri sendiri tanpa ditunjang oleh keterampilan lainnya. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Arab dilaksanakan secara hierarkis mulai dari keterampilan menyimak sampai pada keterampilan menulis (Lutfiyatun 2015:3).

Pada mata pelajaran Bahasa Arab, menulis merupakan salah satu keterampilan bahasa yang memiliki tingkat kesulitan yang paling tinggi. Siswa harus sudah menguasai kosakata, cara penulisan, dan tata bahasa yang akan digunakan dalam merangkai kata-kata menjadi kalimat tertulis. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada Bapak Taufik salah satu guru di MAN 1 Semarang pada tahun 2016, beliau menegaskan bahwa menulis

merupakan salah satu keterampilan yang paling sulit untuk diajarkan kepada siswa. Hal tersebut juga senada dengan pernyataan Novriansyah dalam artikelnya yang berjudul Kompetensi Menulis Bahasa Arab, Masalah Besar Bagi Siswa. Novriansyah menyatakan bahwa pada aspek mendengarkan 96% siswa MAN Model Bengkulu menyatakan susah, pada aspek membaca 88% siswa menyatakan susah, dan pada kompetensi berbicara terdapat 92% siswa menyatakan susah, sedangkan pada kompetensi menulis 100% siswa menyatakan susah (Novriansyah 2013:1).

Hal senada diungkapkan oleh Dewi Fitriyani. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh Dewi Fitriyani pada tahun 2013 di SMA Islam Sudirman Ambarawa yang terletak di Jalan Sudirman 4 kecamatan Ambarawa Kabupaten Semarang menyatakan bahwa hasil pembelajaran menulis Bahasa Arab terbilang masih rendah. Kemampuan menulis siswa hanya mendapat nilai 65 sedangkan KKM yang berlaku adalah 70. Sebagian besar siswa belum mampu mengungkapkan gagasan dan pikirannya secara tulis dengan baik dan benar.

Kendala lain yang terdapat dalam pelajaran Bahasa Arab pada keterampilan menulis adalah kegiatan belajar mengajar yang membosankan. Guru biasanya hanya menyampaikan teks bacaan dengan cara terjemah. Setelah itu guru menjelaskan tentang *qowâ'id* yang dipelajari dari buku atau menuliskannya di papan tulis. Kemudian menyuruh siswa untuk mengerjakan tugas yang ada dalam buku pelajaran.

Salah satu sekolah yang menggunakan sistem tersebut adalah MAN 1 Semarang. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tahun 2016 peneliti menemukan data, bahwa guru biasanya hanya menyampaikan teks bacaan dengan cara terjemah. Setelah itu guru menjelaskan tentang *qowâ'id* yang dipelajari dari buku atau menuliskannya di papan tulis. Kemudian menyuruh siswa untuk mengerjakan tugas yang ada dalam buku pelajaran.

Hal yang dilakukan untuk menangani permasalahan tersebut adalah membuat media pembelajaran yang sesuai dan menarik. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar (Arsyad 2013:3). Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa melakukan perbuatan belajar, sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efisien dan efektif. Dengan bantuan berbagai media, maka pembelajaran akan lebih menarik, kongkrit, mudah dipahami, hemat waktu dan tenaga, dan hasil belajar lebih bermakna (Hamalik 2007:51). Jadi, media pembelajaran adalah suatu media yang digunakan dalam pembelajaran supaya pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan efisien, lebih menarik, kongkrit, mudah dipahami, dan hasil belajar lebih bermakna.

Ada sebagian guru di Indonesia yang kreatif menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Arab. Salah satu guru yang telah menggunakan media pembelajaran yang menarik, yaitu guru MTs N

Kawunganten, Cilacap. Berdasarkan wawancara peneliti dengan *stakeholder* MTs tersebut, maka ditemukan data bahwa guru MTs kelas VII yang secara kreatif menggunakan media pembelajaran dalam praktek pembelajaran Bahasa Arab di dalam kelas. Menurutnya media-media pembelajaran yang dibuat menarik dan membuat para siswa menjadi tertarik dan senang untuk belajar Bahasa Arab, termasuk dirinya. Tetapi, media yang digunakan disana masih sederhana. Sehingga perlu adanya terobosan baru dengan pengembangan media yang lebih baik lagi.

Namun banyak guru Bahasa Arab yang tidak menggunakan media dalam pembelajarannya. Hal tersebut terjadi di MAN 1 Semarang, berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di sekolah tersebut, peneliti menemukan data bahwa guru Bahasa Arab disana tidak ada yang menggunakan media dalam pembelajaran Bahasa Arab. Selain itu, berdasarkan wawancara peneliti dengan salah satu siswa di SMA At Thohiriyah di Semarang, juga menyatakan hal demikian. Dia menyatakan bahwa “Bahasa Arab itu merupakan mata pelajaran yang sulit dan guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar”.

Adapun salah satu media pembelajaran yang kini tengah marak dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis komputer. Berdasarkan wawancara peneliti dengan seorang guru di SMK Negeri 1 Binangun di Cilacap tahun 2016, beliau mengatakan bahwa “komputer pada zaman sekarang merupakan salah satu hal wajib yang harus dikuasai oleh seorang guru. Hampir

semua administrasi baik internal maupun eksternal dalam sekolah menggunakan komputer sebagai medianya”.

Hal tersebut juga diungkapkan oleh Ningsih, dkk. pada artikelnya yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Bahasa Arab Tingkat *Madrasah Tsanawiyah*. Menurutnya penggunaan media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran Bahasa Arab dan telah menjadi kebutuhan di era teknologi saat ini. Media pembelajaran Bahasa Arab dapat membangkitkan minat siswa, memberikan rangsangan belajar, serta dapat membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu media pembelajaran Bahasa Arab dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pelajaran serta menjadi sumber belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa (Ningsih, dkk 2014:60).

Salah satu keunggulan media berbasis komputer adalah multimedia dalam komputer berusaha secermat mungkin dan senyata mungkin melukiskan konsep/prinsip dalam suatu pembelajaran yang bersifat abstrak dan kompleks menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, sistematis, dan sejelas mungkin. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran melalui komputer dalam pembelajaran akan membuat kegiatan pembelajaran berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan (Wena 2009:204).

Menurut Avianto (2005) secara umum kata “multimedia” berarti sebuah bentukan dari penggabungan berbagai jenis media, tetapi dalam dunia

komputer. Kata “multimedia” lebih diartikan sebagai kemampuan untuk menampilkan gambar, suara, animasi dan film. Hampir setiap orang yang pernah bekerja dengan komputer sudah sering mendengar, membaca atau bahkan memiliki file-file bertema multimedia di dalam komputer, seperti *file* gambar dalam format **jpg*, file animasi dalam format **swf*. *file* lagu berformat **mp3* serta video klip dalam format **mpg*. Contoh tersebut hanyalah meliputi bagian kecil dari file multimedia yang paling populer pada saat ini (Isnainingsih 2015:223). Jadi, multimedia adalah suatu media yang dapat menampilkan berbagai macam media (gambar, suara, animasi dan video/film) dengan berbagai format (**jpg*, **swf*, **mp3*, **mpg*) dalam satu kesatuan (Avianto 2005:1).

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang terjadi, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan nama KIA (Kitâbah Itu Asyik). KIA merupakan salah satu multimedia Bahasa Arab pada keterampilan menulis yang menyatukan berbagai macam media (gambar, suara, animasi, dan video/film) dengan berbagai format (**jpg*, **swf*, **mp3*, **mpg*) dalam satu kesatuan. Gambar di dalam KIA akan disesuaikan dengan berbagai kosakata Bahasa Arab yang ada dalam kurikulum. Sedangkan suara yang ditampilkan dalam KIA akan disesuaikan dengan contoh bacaan yang ada dalam kurikulum. Adapun animasi dan video berupa video lagu kosakata yang disesuaikan dengan tema, yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi.

KIA menggunakan aplikasi komputer berbasis *Adobe Flash Professional CS6*. *Adobe Flash* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* sebelumnya bernama *Macromedia Flash*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension .swf* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*. *Flash* berbasis bahasa pemrograman bernama *Action Script* yang muncul pertama kalinya pada *Flash, Adobe Flash Professional CS6*.

Penggunaan aplikasi KIA cukup mudah. Guru hanya harus meng-*install*-nya di komputer/laptop. Aplikasi ini juga tidak membutuhkan spesifikasi komputer khusus dengan kapasitas *processor, RAM*, ataupun *Hardisk* yang besar sehingga aplikasi ini dapat di *install* di komputer/laptop manapun dan dimanapun. Aplikasi ini, juga merupakan aplikasi yang tidak membutuhkan aplikasi lain untuk di-*install* terlebih dahulu, jadi aplikasi ini sangat praktis. Setelah di *Install*, Kemudian guru hanya harus mempresentasikannya di depan kelas dengan menggunakan *LCD projector* dan *speaker aktif*. Guru tidak harus membuat dan membawa berbagai macam peralatan dan media ke dalam kelas.

Hal tersebut karena aplikasi ini sudah dilengkapi landasan belajar, materi, evaluasi dan petunjuk penggunaan. Pertama, Landasan belajar tersebut berupa KI dan KD yang disusun berdasarkan kurikulum 2013. Kedua, materi pada KIA berupa kosakata, materi bacaan, dan tata bahasa. Adapun kosakata tersebut

disusun secara menarik dengan menggunakan Bahasa Arab, tulisan, suara serta gambar sebagai penjelasnya. Selain itu, materi bacaan dalam KIA disusun secara menarik pula, yaitu menggunakan tulisan Bahasa Arab dan suara sehingga memudahkan guru untuk menggunakannya. Adapun tata bahasa juga disampaikan dalam bentuk paparan tulis sederhana yang mudah dipahami penggunaannya. Ketiga, evaluasi. Evaluasi pada KIA dirancang dengan sesuai dengan Kurikulum 2013. Keempat, petunjuk penggunaan berisi tentang bagaimana cara menggunakan media KIA.

Keunggulan yang ditampilkan KIA dalam bentuk multimedia yaitu (1) KIA merupakan gabungan berbagai media yang memanfaatkan sepenuhnya indra penglihat dan pendengar mampu menarik minat belajar. Namun yang lebih utama adalah pencapaian tujuan pengajaran dan pembelajaran akan lebih berkesan. (2) merupakan media yang menggunakan aplikasi komputer yang mudah di install dan tidak membutuhkan spesifikasi komputer khusus. (3) KIA praktis dibawa kemana saja karena KIA merupakan aplikasi komputer. Jadi, tidak membutuhkan tempat atau wadah khusus untuk membawanya. (4) KIA dilengkapi dengan landasan belajar, materi, evaluasi, dan petunjuk penggunaan.

Pada uraian sebelumnya telah dijelaskan bahwa pada tingkat MA (Madrasah Aliyah) masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam keterampilan menulis. Padahal Madrasah Aliyah merupakan tingkat pendidikan paling tinggi dibawah naungan Kementerian Agama. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti akan mengembangkan media KIA untuk Madrasah Aliyah.

Adapun lebih spesifik lagi, peneliti akan mengembangkan KIA pada kelas X Madrasah Aliyah. Hal tersebut karena siswa kelas X merupakan siswa-siswa yang hampir secara keseluruhan baru lulus dari jenjang SMP (Sekolah Menengah Pertama) atau MTs (Madrasah Tsanawiyah) dan baru masuk ke MA (Madrasah Aliyah). Pada saat-saat tersebut, mereka sedang membentuk persepsi awal bagaimana keadaan suatu hal yang ada dalam dunia barunya, baik lingkungan sekolah, guru, teman maupun mata pelajaran yang mereka pelajari. Mereka akan membuat persepsi awal apakah hal tersebut menarik atau tidak, menyenangkan atau membosankan, dan sebagainya. Jika pada saat-saat tersebut mereka disuguhkan dengan pembelajaran Bahasa Arab menggunakan multimedia yang menarik dan menyenangkan, mereka akan mempunyai persepsi bahwa mata pelajaran Bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang menarik. Diharapkan pula dengan persepsi awal tersebut, mereka akan termotivasi untuk belajar Bahasa Arab pada waktu-waktu berikutnya.

Persepsi merupakan salah satu aspek psikologis yang penting bagi manusia dalam merespon kehadiran berbagai aspek dan gejala di sekitarnya. Adapun menurut Sugihartono (2007) persepsi adalah kemampuan otak dalam menerjemahkan stimulus atau proses untuk menerjemahkan stimulus yang masuk ke dalam alat indera manusia. Persepsi manusia terdapat perbedaan sudut pandang dalam penginderaan. Ada yang mempersepsikan sesuatu itu baik atau persepsi yang positif maupun persepsi negatif yang akan mempengaruhi tindakan manusia yang tampak atau nyata (Maulida:2012).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti mengambil judul “KIA (Kitâbah Itu Asyik): Pengembangan Multimedia Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab Siswa Kelas X MA.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap multimedia berbasis *Adobe Flash Professional CS6* untuk keterampilan menulis Bahasa Arab siswa kelas X MA?
2. Bagaimana desain media KIA (*Kitâbah Itu Asyik*) sebagai multimedia berbasis *Adobe Flash Professional CS6* untuk keterampilan menulis Bahasa Arab siswa kelas X MA?
3. Bagaimana validasi ahli terhadap produk KIA (*Kitâbah Itu Asyik*) untuk keterampilan menulis Bahasa Arab siswa kelas X MA?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kebutuhan guru dan siswa terhadap multimedia berbasis *Adobe Flash Professional CS6* untuk keterampilan menulis Bahasa Arab siswa kelas X MA
2. Mendeskripsikan desain media KIA (*Kitâbah Itu Asyik*) sebagai multimedia berbasis *Adobe Flash Professional CS6* untuk keterampilan menulis Bahasa Arab siswa kelas X MA
3. Mendeskripsikan validasi ahli terhadap produk KIA (*Kitâbah Itu Asyik*) untuk keterampilan menulis Bahasa Arab siswa kelas X MA

1.4 Manfaat

Manfaat dari penelitian dapat dibagi menjadi 2 yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat secara teoretis, hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi lembaga pendidikan

Bagi lembaga pendidikan, penelitian ini dapat menambah khasanah ilmu yang bersifat kreatif dan inovatif. Hal tersebut karena penelitian ini baru dilakukan pertama kali oleh peneliti.

b. Bagi Guru

Secara khusus, penelitian ini juga dapat dijadikan referensi oleh guru Bahasa Arab sebagai khasanah media pembelajaran Bahasa Arab. Secara umum, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan acuan oleh semua guru, baik guru matematika, Bahasa Indonesia, dan lain sebagainya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6*.

c. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut tentang pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab.

2. Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis, hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Arab. Khususnya dalam menciptakan proses pembelajaran menulis Bahasa Arab yang lebih menyenangkan, lebih efisien, efektif, dan menarik minat belajar siswa.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang siap pakai untuk meningkatkan keterampilan menulis para siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran supaya

proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi guru pendidikan Bahasa Arab supaya mereka meningkatkan kualitasnya dalam mengajar Bahasa Arab kepada siswa.

c. Bagi siswa

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang membuat siswa lebih senang, termotivasi, dan ikut berperan aktif serta lebih terampil dalam belajar menulis Bahasa Arab. Penelitian ini juga dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan berpikir siswa dalam pelajaran menulis Bahasa Arab sehingga siswa dapat memperoleh hasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan dalam upaya mengembangkan pengetahuan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

Pada bab ini akan membahas tinjauan pustaka dan landasan teoretis. tinjauan pustaka adalah penelitian-penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya yang relevan dengan penelitian peneliti. Adapun landasan teoretis adalah teori-teori yang mendukung penelitian peneliti.

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian tentang media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab sudah banyak dilakukan oleh para peneliti lain. Tetapi, penelitian tentang pengembangan multimedia Bahasa Arab berbasis *Adobe Flash Professional CS6* yang menitikberatkan pada peningkatan keterampilan menulis (*Kitâbah*) belum ada. Setelah melakukan tinjauan pustaka, ada beberapa penelitian yang terkait dengan tema yang akan peneliti teliti yaitu: Mardiyah (2013), Supadmi (2013), Ningsih,dkk (2014), Isnaningsih (2015), Lutfiyatun (2015).

Mardiyah dalam skripsinya yang berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Semester II mengungkapkan bahwa penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran Bahasa Arab dan mengetahui kualitas produknya. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan

prosedural, yaitu model diskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu.

Relevansi penelitian Mardiyah dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada pengembangan multimedia untuk pembelajaran Bahasa Arab. Tetapi, penelitian tersebut tidak mengkhususkan keterampilan bahasa. Sedangkan penelitian peneliti mengkhususkan pada keterampilan menulis. Selain itu, penelitian tersebut juga menggunakan *Adobe Flash CS3* sedangkan media yang dikembangkan peneliti berbasis *Adobe Flash Professional CS6*. Perbedaan lainnya juga terletak pada objek kajian yang ingin dikembangkan oleh peneliti. Objek kajiannya adalah siswa kelas V MI sedangkan objek kajian peneliti adalah kelas X MA.

Selain itu, penelitian lain yang sama dalam hal pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab untuk keterampilan menulis adalah penelitian Supadmi (2013) dalam penelitiannya yang berjudul Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Pendekatan Savi Dengan *Macromedia Flash* pada Siswa Kelas IVA SDN Petompon 02 Semarang. Hasil Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I, keterampilan guru memperoleh skor 9 dengan kriteria baik, rata-rata aktivitas siswa adalah 8,07 dengan kriteria cukup, ketuntasan hasil belajar klasikal mencapai 36,58%. Pada siklus II keterampilan guru memperoleh skor 11 dengan kriteria baik, aktivitas siswa mencapai 10,08 dengan kriteria baik, ketuntasan klasikal meningkat mencapai 65,85%. Pada siklus III keterampilan guru mencapai 15 dengan kriteria sangat

baik, rata-rata, aktivitas siswa adalah 13 dengan kriteria sangat baik, ketuntasan belajar klasikal mencapai 87,80%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan SAVI dengan *macromedia flash* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Relevansi penelitian Supadmi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada pengembangan media berbasis *flash* untuk pembelajaran meningkatkan keterampilan menulis. Tetapi, penelitian tersebut digunakan pada pelajaran Bahasa Jawa sedangkan peneliti akan mengembangkan media pada pelajaran Bahasa Arab. Selain itu, penelitian tersebut juga menggunakan *macromedia flash* sedangkan media yang dikembangkan peneliti berbasis *Adobe Flash Professional CS6*. Perbedaan lainnya juga terletak pada objek kajian yang ingin dikembangkan oleh peneliti. Objek kajiannya adalah siswa kelas IV SD, sedangkan objek kajian peneliti adalah kelas X MA.

Adapun penelitian yang sama dalam hal pengembangan multimedia berbasis *flash* untuk pembelajaran Bahasa Arab adalah penelitian Ningsih, dkk (2014) dalam artikelnya yang berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif Bahasa Arab Tingkat Madrasah Tsanawiyah*.

Dalam artikel tersebut dijelaskan bahwa *this article is based on a developmental research whis is aimed at constructing Arabic interactive multimedia which is interesting, effective and giving motivation for students in learning Arabic.*

The model development employs the model of Lee & Owens development hich consists of five phases: (1) analysis phase. (2) design phase. (3) development phase. (4) implementation phase. (5) evaluation phase.

Based on the data analysis of development process, experts validation, and field trials of the product, it can be concluded that the quality of the Arabic interactive multimedia is good and acceptable for used as a student learning source or as teacher's media in learning process.

Relevansi penelitian Ningsih, dkk dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada pengembangan multimedia untuk pembelajaran Bahasa Arab. Tetapi, penelitian tersebut tidak mengkhususkan keterampilan bahasa sedangkan penelitian peneliti mengkhususkan pada keterampilan menulis. Selain itu, penelitian tersebut juga menggunakan *macromedia flash* sedangkan media yang dikembangkan peneliti berbasis *Adobe Flash Professional CS6*. Perbedaan lainnya juga terletak pada objek kajian yang ingin dikembangkan oleh peneliti. Objek kajiannya adalah siswa tingkat MTs sedangkan objek kajian peneliti adalah kelas X MA secara menyeluruh.

Penelitian lain yang sama dalam hal pengembangan multimedia berbasis *flash* untuk pembelajaran Bahasa Arab adalah penelitian Isnaningsih (2015). Isnaningsih dalam artikelnya yang berjudul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan Komputer* menerangkan bahwa SMA/SMK yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta rata-rata telah memiliki laboratorium komputer yang memadai, namun pemanfaatannya masih belum maksimal. Pembelajaran Bahasa Arab dengan berbantuan komputer bukan untuk mengganti peran guru Bahasa Arab, akan tetapi program tersebut untuk memperjelas pemahaman siswa mengenai *lafadz*

bacaan, kosakata Arab, arti bacaan, serta penggunaan tata Bahasa Arab dalam bentuk kalimat. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah (1) mendeskripsikan tahap-tahap dalam mengembangkan multimedia komputer untuk pembelajaran Bahasa Arab di SMA/SMK Muhammadiyah Kelas X semester 1, (2) mengukur daya tarik siswa terhadap multimedia komputer untuk pembelajaran Bahasa Arab yang dikembangkan, dan (3) mengukur kelayakan *software* dengan menganalisis peningkatan prestasi siswa sebelum dan sesudah belajar menggunakan program tersebut. Penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran Bahasa Arab berbantuan komputer ini secara garis besar meliputi enam tahap yaitu: pengumpulan informasi, perencanaan pengembangan pembelajaran, pengembangan produk, produk awal, evaluasi dan produk akhir.

Relevansi penelitian Isnaningsih dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada pengembangan multimedia untuk pembelajaran Bahasa Arab. Tetapi, penelitian tersebut tidak mengkhususkan keterampilan bahasa sedangkan penelitian peneliti mengkhususkan pada keterampilan menulis. Selain itu, penelitian tersebut juga menggunakan komputer tetapi tidak menggunakan aplikasi khusus hanya menggunakan bantuan komputer saja sedangkan media yang dikembangkan peneliti berbasis *Adobe Flash Professional CS6*. Perbedaan lainnya juga terletak pada objek kajian yang ingin dikembangkan oleh peneliti. Objek kajiannya adalah siswa SMA/SMK Muhammadiyah Kelas X semester 1, sedangkan objek kajian peneliti adalah kelas X MA secara menyeluruh.

Penelitian yang mempunyai kajian yang sama dalam hal pengembangan media pembelajaran Bahasa Arab untuk keterampilan menulis adalah penelitian Lutfiyatun (2015) dalam skripsinya berjudul “Pengembangan Media *Game* Edukasi Berbasis *Adobe Flash* CS5 Pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas VIII MTs”. Hasil analisis kebutuhan pada penelitian tersebut menunjukkan guru dan siswa menghendaki sebuah media game edukasi yang memuat enam komponen utama yaitu SK dan KD, Kosakata, Bacaan, Tata Bahasa, Evaluasi, dan Profil. Pada *game* ini terdiri empat tema, yaitu profesi, hobi, aktifitas di rumah, dan menjenguk orang sakit. Evaluasi terdiri dari permainan dalam bentuk *puzzle game* dan terdiri dari tiga level untuk masing-masing tema. Penilaian ahli media dan ahli materi menunjukkan hasil kesesuaian pada aspek rekayasa perangkat lunak, komunikatif, visual, audio, kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan kontekstual.

Relevansi dengan penelitian peneliti terletak pada pengembangan media berbasis *flash* untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan menulis Bahasa Arab. Tetapi, penelitian tersebut menggunakan *Adobe Flash* CS5 sedangkan media yang dikembangkan peneliti berbasis *Adobe Flash Professional* CS6. Perbedaan lainnya juga terletak pada bentuk media dan objek kajian yang ingin dikembangkan oleh peneliti. Bentuk media pada penelitian Lutfiyatun adalah media *game* sedangkan peneliti akan mengembangkan media berbentuk multimedia. Penelitian Lutfiyatun objek kajiannya adalah siswa kelas VIII MTs, sedangkan objek kajian peneliti adalah kelas X MA.

Berikut ini adalah tabel persamaan dan perbedaan penelitian yang akan peneliti teliti dengan penelitian peneliti lain.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Semester II (Skripsi Mardiyah, 2013)	Desain: <i>Research and Development</i> Bentuk media: multimedia Objek :Bahasa Arab Basis media: <i>flash (macromedia flash)</i>	Keterampilan: semua keterampilan Subjek: siswa kelas V MI Semester II
2.	Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Pendekatan Savi Dengan <i>Macromedia Flash</i> pada Siswa Kelas IVA SDN Petompon 02 Semarang (Skripsi Supadmi, 2013)	Desain: <i>Research and Development</i> Keterampilan: Menulis Basis media: <i>flash (macromedia flash)</i>	Subjek: Siswa Kelas IVA SDN Petompon 02 Semarang Objek: aksara Jawa
3.	<i>Pengembangan Multimedia Interaktif Bahasa Arab Tingkat Madrasah Tsanawiyah</i> (Artikel Ningsih, dkk 2014)	Desain: <i>Research and Development</i> Bentuk media: multimedia Objek : Bahasa Arab Basis media: <i>flash (macromedia flash)</i>	Keterampilan: semua keterampilan Subjek: siswa tingkat MTs
4.	<i>Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan Komputer</i> (Artikel Isnaningsih, 2015)	Desain: <i>Research and Development</i> Bentuk media: multimedia Objek : Bahasa Arab	Keterampilan: semua keterampilan Basis media: media komputer secara umum Subjek: siswa SMA/SMK Muhammadiyah Kelas X semester 1 Kurikulum: KTSP
5.	Pengembangan Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Adobe Flash Cs5</i> Pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas VIII MTs (Skripsi Lutfiyatun, 2015)	Desain: <i>Research and Development</i> Objek: Bahasa Arab Keterampilan: Menulis Basis media: <i>flash (Adobe Flash CS5)</i>	Subjek: siswa kelas VIII MTs Bentuk media: <i>game</i>

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti belum pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian tersebut akan mengkaji khusus tentang pengembangan media yang bernama KIA untuk meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Arab untuk siswa MA berupa multimedia berbasis *Adobe Flash Professional CS6*. Dalam hal ini, posisi peneliti adalah sebagai pembuat dan pengembang media baru yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemahiran menulis Bahasa Arab yang sebelumnya belum ada.

2.2 Landasan Teoretis

Pada bagian ini peneliti akan mendeskripsikan tentang: (1) penelitian dan pengembangan, (2) media pembelajaran, dan (3) multimedia dalam pembelajaran, (4) *Adobe Flash Professional Cs6*, dan (5) keterampilan menulis.

2.2.1 Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dilihat dari metodenya dibedakan menjadi sembilan macam, yaitu penelitian *survey*, *expostfacto*, eksperimen, *naturalistik*, *policy research*, *action research*, evaluasi sejarah, dan *Research and Development (R&D)* (Sugiyono 2015:6). Adapun penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah metode *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan.

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2015:407).

Sedangkan menurut Sukmadinata (2012) R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain (Sukmadinata 2012:164).

Terdapat berbagai langkah-langkah R&D yang telah dirumuskan oleh para ahli. Namun pada penelitian ini, peneliti akan mengutip langkah-langkah R&D yang dirumuskan oleh Sugiyono dan Munir.

2.2.1.1 Langkah-langkah R&D Menurut Sugiyono

Menurut Sugiyono (2010:408) ada sepuluh tahapan kegiatan penelitian R&D, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal.

a. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sebagai contoh, di pantai selatan Pulau Jawa, terdapat potensi angin dan sinar matahari, kedua potensi tersebut dapat dikembangkan menjadi

energi mekanik yang dapat digunakan untuk menggerakkan sesuatu, misalnya untuk generator pembangkit tenaga listrik, atau untuk turbin air. Sedangkan yang dimaksud dengan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Misalnya: pengangguran dan korupsi, dapat dipandang sebagai masalah nasional.

Data tentang potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri, tetapi bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan atau instansi tertentu yang masih *update*.

b. Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *update*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Di sini diperlukan metode penelitian sendiri. Metode yang akan digunakan untuk penelitian tergantung permasalahan dan ketelitian tujuan yang akan dicapai.

c. Desain produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* bermacam-macam. Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Produk-produk pendidikan misalnya kurikulum yang spesifik untuk keperluan tertentu, metode mengajar, media pendidikan, buku

ajar, modul, kompetensi tenaga kependidikan, sistem evaluasi, model uji kompetensi, penataan ruang kelas untuk model pembelajar tertentu, model unit produksi, model manajemen, sistem pembinaan pegawai, sistem penggajian, dan lain-lain.

d. Validasi Desain

Validasi Desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif daripada yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan penilaian rasional, belum fakta lapangan.

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

e. Perbaikan Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

f. Uji Coba Poduk

Dalam bidang pendidikan, desain produk seperti metode mengajar baru dapat langsung diuji coba, setelah divalidasi dan direvisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan metode mengajar tersebut. Setelah disimulasikan maka dapat diujicobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah metode mengajar baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan metode mengajar lama atau yang lain.

g. Revisi Produk

Setelah metode mengajar baru diterapkan selama setengah tahun atau satu tahun maka perlu dicek kembali mungkin ada kelemahannya, kalau ada perlu diperbaiki lagi.

h. Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak perlu penting, maka selanjutnya produk yang berupa metode mengajar baru tersebut diterapkan dalam lingkup lembaga yang lebih luas. Dalam operasinya, metode baru tersebut, tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

i. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan, apabila dalam pemakaian dalam lembaga pendidikan yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji

pemakaian, sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal ini adalah metode mengajar.

j. Pembuatan Produk Masal

Bila produk yang berupa metode mengajar baru tersebut telah dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian, maka metode mengajar baru tersebut dapat diterapkan pada setiap lembaga pendidikan.

2.2.1.2 Langkah-langkah R&D Menurut Munir

Menurut Munir (2009:195) terdapat berbagai metodologi yang telah dikembangkan para ahli dalam mengembangkan *software* berbasis TIK. Selanjutnya Munir (2003) mengambil 5 tahap pengembangan tersebut, yaitu: (a) analisis, (b) desain, (c) pengembangan, (d) implementasi dan (e) penilaian, yang melibatkan aspek pengguna, lingkungan pembelajaran, kurikulum, prototaip, penggunaan dan penyempurnaan sistem (Munir, 2009:195-2010).

Tahapan pengembangan tersebut seperti langkah-langkah penelitian yang digunakan oleh Branch (2009) dalam bukunya yang berjudul *Instructional Desain: The ADDIE Approach*. Branch (2009:2) menyebutkan bahwa langkah-langkah penelitian pengembangan meliputi *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Implement* (implementasi), and *Evaluate* (evaluasi).

a. Tahap Analisis

Pada tahap ini ditetapkan tujuan pengembangan *software*, baik bagi pelajar, guru, dan maupun bagi lingkungan. Untuk keperluan tersebut maka analisis dilakukan dengan kerjasama antara guru dengan pengembang *software* dengan mengacu pada kurikulum yang digunakan.

b. Tahap Desain

Tahap ini meliputi penentuan unsur-unsur yang perlu dimuatkan dalam *software* yang akan dikembangkan sesuai dengan desain pembelajaran. Proses desain pengembangan *software* pembelajaran meliputi dua aspek desain, yaitu: aspek model ID (desain instruksional) dan aspek isi pengajaran yang akan diberikan.

c. Tahap Pengembangan

Didasarkan pada desain pembelajaran, maka dibuat papan cerita (*flowchart*). Selanjutnya *software* dikembangkan hingga menghasilkan sebuah *prototype software* pembelajaran. Setelah pengembangan *software* selesai, maka penilaian terhadap unit-unit *software* tersebut dilakukan dengan menggunakan rangkaian penilaian *software* multimedia. Penilaian terhadap *software* pembelajaran meliputi penilaian terhadap: teks, grafik, suara, musik, video, animasi, dan kegiatan pembelajaran di dalamnya.

d. Tahap Implementasi

Pada tahap ini *software* dari unit-unit yang telah dikembangkan dan prototaip telah dihasilkan kemudian diimplementasikan. Implementasi

pengembangan *software* pembelajaran disesuaikan dengan model pembelajaran yang diterapkan. Peserta didik dapat menggunakan *software* multimedia di dalam kelas secara kreatif dan interaktif melalui pendekatan individu atau kelompok. *Software* multimedia yang dikembangkan bersumber dari bahan-bahan pelajaran yang diperoleh dari buku, pengalaman lingkungan, guru, pengalaman peserta didik itu sendiri atau bersumber dari cerita yang berkembang di masyarakat.

e. Tahap Penilaian

Untuk mengetahui secara pasti kelebihan dan kelemahan *software* yang telah dikembangkan, maka dilakukan penilaian. Perbaikan dan penghalusan *software* kemudian perlu dilakukan agar *software* lebih sempurna. Tahap penilaian merupakan tahap yang ingin mengetahui kesesuaian *software* multimedia tersebut dengan program pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah suatu penelitian untuk mengembangkan produk tertentu yang dapat dipertanggungjawabkan. Adapun langkah-langkah dalam penelitian R&D dirumuskan menjadi beberapa langkah. Pertama, menurut Sugiyono (2010:408) ada sepuluh tahapan kegiatan penelitian R&D, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi missal. Kedua, Munir (2003) mengambil 5 tahap

pengembangan, yaitu: (a) analisis, (b) desain, (c) pengembangan, (d) implementasi dan (e) penilaian (Munir, 2009:195-201).

Adapun pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, karena terbatasnya waktu dan biaya peneliti akan menggunakan langkah-langkah penelitian R&D menurut Sugiyono (2010:408) meliputi 5 tahap yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain.

2.2.2 Media Pembelajaran

Bagian media pembelajaran meliputi: (1) pengertian media pembelajaran dan (2) manfaat media pembelajaran..

2.2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin yaitu medius yang secara harfiah yang berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media pembelajaran adalah alat yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa (Arsyad 2013:3).

Menurut Gerlach dan Ely, 1971 media secara garis besar adalah manusia, materi ataupun materi yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dari definisi di atas kita simpulkan bahwa guru, papan tulis, bangku, meja ataupun alat-alat grafis, elektronik seperti radio, TV, OHP, juga termasuk dalam media, tetapi yang lebih berperan atau yang memegang peranan penting adalah manusia itu sendiri atau dalam istilah dalam kelas disebut dengan guru (Arsyad 2013:3).

Sedangkan menurut Khalilullah (2012) media adalah hal-hal yang dapat membantu menyampaikan pesan dari pemberi pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa). Dengan demikian media berfungsi sebagai alat penyampai pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Dengan demikian ketepatan dan tingkat representasi sebuah media pembelajaran terhadap pesan yang akan disampaikan dapat turut menentukan keberhasilan proses pembelajaran (Mursyid 2013:22).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa guna untuk memperlancar proses pembelajaran.

2.2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Setiap media yang dibuat dalam pembelajaran harus memiliki manfaat. Pada pembahasan kali ini, akan dijelaskan beberapa manfaat dari media berdasarkan pendapat para ahli. Menurut Arief, dkk (2011) secara umum media mempunyai manfaat sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan uang, waktu dan daya indera, seperti misalnya: objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film, bingkai, atau model.
- c. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif siswa.

d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi ditentukan pendidikan ditentukan sama setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam: memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama (Mursyid 2013:25).

Selain itu, menurut Daryanto (2011), media harus mempunyai manfaat sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran, jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan

pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto 2011:4).

Adapun menurut Sudjana (2009) manfaat media pembelajaran antara lain:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa,
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata hanya menggunakan komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan, dan
- d. Siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru melainkan juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan (Sudjana 2009:2).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan, bahwa media pembelajaran mempunyai banyak manfaat. Manfaat tersebut antara lain: memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, membuat siswa aktif dan semangat dalam belajar, memungkinkan anak belajar mandiri, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama, proses pembelajaran dan metode lebih menarik.

2.2.3 Multimedia Pembelajaran

Bagian media pembelajaran meliputi: (1) pengertian multimedia, (2) karakteristik multimedia pembelajaran, dan (3) standar pembuatan multimedia pembelajaran.

2.2.3.1 Pengertian Multimedia

Pada awal 1990, multimedia diartikan sebagai kombinasi dari teks dengan dokumen *image*. Hoftseter (dalam Suyanto 2013:21) menyimpulkan pengertian multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dan animasi yang menggabungkan *link* dan *tool* untuk memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Sebagaimana media pendidikan lainnya, multimedia menurut Lgnazio, (dalam Bairley 1996) tetap berfungsi sebagai alat, metode dan pendekatan yang digunakan untuk menjalin komunikasi antara guru dengan pelajar selama proses belajar mengajar. Peserta didik dapat mempelajari ilmu yang dikemas di dalam suatu program multimedia sesuai dengan minat, kesukaan, bakat, keperluan, pengetahuan dan emosinya . Kemampuan multimedia memberikan pengajaran secara individu dengan melalui sistem tutor pribadi karena kemampuan multimedia dalam mengulang informasi. Jika peserta didik kurang faham terhadap materi yang disajikan, ia dapat melihat kembali program multimedia secara berulang hingga memahaminya. Bagi pelajar, penggunaan multimedia dapat lebih memacu motivasi belajar, dapat

memberikan penjelasan yang lebih baik dan lengkap terhadap sesuatu permasalahan, memudahkan untuk mengulang pelajaran, mengadakan latihan dan mengukur kemampuan, karena multimedia memberi peluang kepada pelajar untuk berinteraksi dengan program yang disajikan. Dengan demikian, kehadiran multimedia dalam proses belajar mengajar menjadi sangat dirasakan manfaatnya (Munir 2009:189).

Jadi, yang dimaksud dengan multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dan animasi yang berfungsi sebagai alat, metode dan pendekatan yang digunakan untuk menjalin komunikasi antara guru dengan pelajar selama proses belajar mengajar.

2.2.3.2 Karakteristik Multimedia Pembelajaran

Konsep multimedia didefinisikan oleh Haffost (Feldmans, 1994) sebagai suatu sistem komputer yang terdiri dari *hardware* dan *software* yang memberikan kemudahan untuk menggabungkan gambar, video, fotografi, grafik dan animasi dengan suara, teks, dan data yang dikendalikan dengan program komputer. Sejalan dengan hal tersebut, Furht (Internet 1996) dari Atlantic University, Florida mendefinisikan multimedia sebagai gabungan antara berbagai media; teks, grafik, animasi, gambar dan video (Munir 2009:190).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah suatu media komputer yang terdiri berbagai media yaitu suara, teks, video, gambar, dan data.

2.2.3.3 Standar Pembuatan Multimedia Pembelajaran

Standar pembuatan multimedia diambil dari Acuan Lomba Pembuatan Multimedia pembelajaran SMA 2006, yaitu sebagai berikut (<http://tpundiksha.files.wordpress.com>).

a. Aspek substansi materi

Meliputi 4 kriteria, yaitu:

- 1) Kesesuaian topik/pokok bahasan dengan isi materi;
- 2) Kebenaran teori dan konsep materi;
- 3) Kedalaman materi; dan
- 4) Aktualitas.

b. Aspek umum

Meliputi 3 kriteria, yaitu:

- 1) Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, dan tidak asal beda);
- 2) Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif); dan
- 3) Unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun cara konvensional).

c. Aspek desain pembelajaran

Meliputi 10 kriteria, yaitu:

- 1) Kejelasan tujuan pembelajaran (realitas dan terukur);
- 2) Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum;
- 3) Kesesuaian materi, pemilihan media dan evaluasi (latihan, test, kunci

jawaban);

- 4) Ketetapan penggunaan media yang sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran;
- 5) Sistematika yang runtut, logis dan jelas;
- 6) Interaktivitas;
- 7) Penumbuhan motivasi belajar;
- 8) Kontekstualitas;
- 9) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar; dan
- 10) Kejelasan uraian materi, pembahasan contoh, simulasi, latihan

d. Aspek rekayasa perangkat lunak

Meliputi 3 kriteria, yaitu:

- 1) Efektivitas dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan;
- 2) *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian; dan
- 3) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/multimedia/*tools* untuk pengembangan.

e. Aspek komunikasi visual

Meliputi 10 kriteria, yaitu:

- 1) Komunikatif: unsur visual dan audio mendukung materi ajar agar mudah dipahami;
- 2) Kreatif: visualisasi disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan) agar menarik perhatian;

- 3) Sederhana: visualisasi tidak rumit sehingga tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat;
- 4) *Unity*: menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh, dan senada sehingga materi ajar dipersepsi secara utuh (komprehensif);
- 5) Pemilihan warna yang sesuai agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih;
- 6) Tipografi (*font* dan susunan huruf) untuk memvisualisasikan bahasa verbal agar mendukung isi pesan;
- 7) Tata letak (*lay out*): peletakan dan susunan unsur-unsur visual terkendali dengan baik sehingga memperjelas peran dan hierarki masing-masing unsur tersebut;
- 8) Unsur visual bergerak (animasi/*movie*) dapat digunakan untuk mensimulasikan materi ajar secara nyata;
- 9) Navigasi yang familiar dan konsisten sehingga efektif dalam penggunaannya; dan
- 10) Unsur audio sesuai dengan karakter topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi.

2.2.4 Adobe Flash Professional CS6

Menurut M. Amrullah Akbar (2008) *Flash* adalah *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam

pembuatan *game*, presentasi, membangun *web*, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film (<http://repository.usu.ac.id> diakses 07 Maret 2016).

Flash merupakan program grafis yang diproduksi oleh *Macromedia corp*, yaitu sebuah *vendor software* yang bergerak dibidang animasi web. *Macromedia Flash* pertama kali diproduksi pada tahun 1996. *Macromedia Flash* telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari *Macromedia Flash* adalah *Macromedia Flash 8*. Dan sekarang *Flash* telah berpindah vendor menjadi *Adobe* (<http://repository.usu.ac.id> diakses 09 Juni 2016).

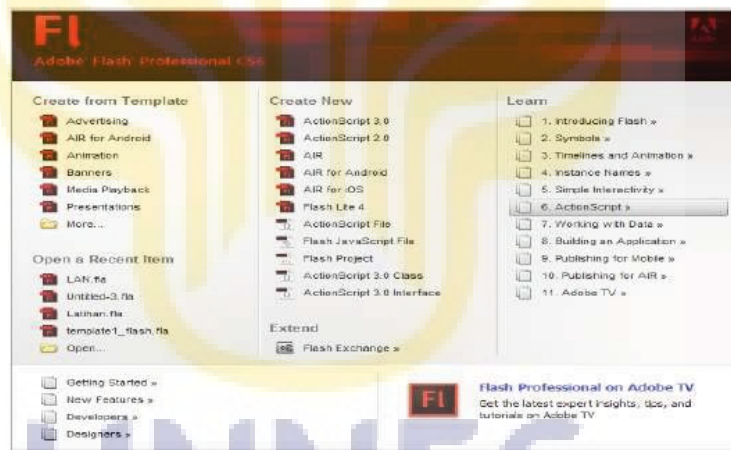
Adobe adalah *vendor software* yang membeli *Flash* dari vendor sebelumnya yaitu *Macromedia*. Sejak itu, *Macromedia Flash* berganti nama menjadi *Adobe Flash*. Versi terbaru dari *Adobe Flash* saat ini adalah *Adobe Flash CS6*. (<http://usu.ac.id> diakses 07 Maret 2016). Menurut fatmawati (2015:33) *Adobe Flash CS6* telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik.

Adobe Flash Professional CS6 merupakan salah satu program animasi 2D vektor yang sangat digemari oleh para Animator. Dalam perkembangannya, program *Adobe Flash Pro* melakukan banyak penyempurnaan pada setiap versinya. Banyak fasilitas yang terdapat pada *Adobe Flash Pro* versi *CS6* untuk membuat animasi 2D berbasis vektor. Dengan program *Adobe Flash Professional CS6* kita dapat membuat berbagai aplikasi animasi 2D mulai dari animasi kartun, animasi interaktif, *game*, *company profile*, presentasi, video clip, movie, web animasi dan aplikasi animasi lainnya sesuai kebutuhan kita.

Dan kini *Flash* didukung dengan kemampuannya dalam membuat animasi transformasi 3D, serta panel yang khusus untuk pembuatan animasi dengan *Actions Script* yang lebih mudah pemakaiannya (<http://www.elib.unikom.ac.id> diunduh 10 Maret 2016). Ada beberapa konten dan fasilitas yang terdapat pada *Adobe Professional CS6*, antara lain:

2.2.4.1 Halaman Awal

Halaman awal adalah tampilan pertama kali yang tampil ketika mengakses program *Adobe Flash Professional CS6*.



Gambar 2.1 Halaman Awal *Adobe Flash Professional CS6*

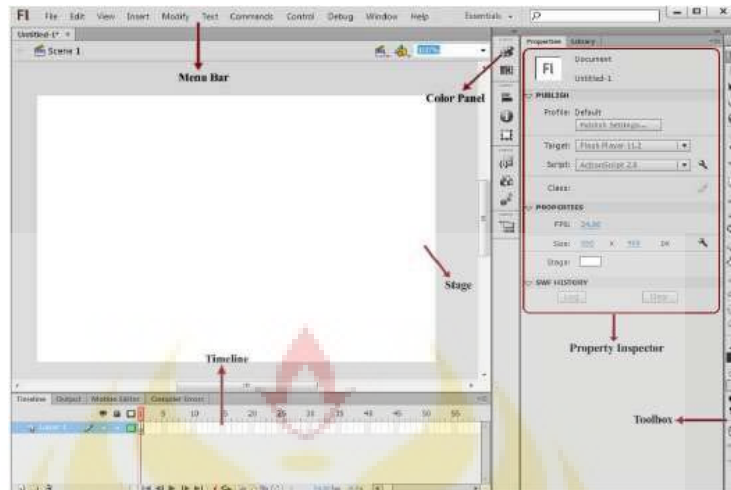
Halaman awal tersebut berisi:

- 1) *Create from template* digunakan untuk membuka *template-template* yang sudah disediakan di *Adobe Flash CS6*.
- 2) *Create New* digunakan untuk membuat atau membuka *file* dokumen baru .

- 3) *Learn* pada bagian ini akan di jelaskan dasar-dasar penggunaan yang ada di *Adobe Flash*, pengguna nanti akan diarahkan ke Situs *Web* Adobe.com ketika memilih.
- 4) *Open a Recent Item* digunakan untuk membuka *file* dokumen yang baru saja dibuat dan disimpan.
- 5) *Open* digunakan untuk membuka *file* yang tersimpan di direktori folder pada komputer kalian.
- 6) *Don't show again* ketika di centang maka akan berfungsi untuk menyembunyikan tampilan awal *Adobe Flash* (<http://www.okedroid.com> diakses pada 09 Juni 2016).

2.2.4.2 Jendela Utama

Jendela utama merupakan awal dari pembuatan program, pembuatannya dilakukan dalam kotak *movie* dan *stage* yang didukung oleh *tools* yang ada. Jendela kerja *flash* terdiri dari panggung (*stage*) dan *panel-panel*. Panggung merupakan tempat dimana objek diletakkan, tempat menggambar dan tempat menganimasikan gambar. Sedangkan *panel* disediakan sebagai tempat untuk membuat gambar, mengedit, dan menganimasikan gambar juga. Berikut ini adalah tampilan jendela utama *Adobe Flash Professional CS6*.



Gambar 2.2 Jendela Utama *Adobe Flash Professional CS6*

Keterangan gambar:

- a. *Menu Bar*, adalah baris menu yang terdiri 11 elemen yang utama dan masing-masing memiliki submenu perintah lagi.
- b. *Timeline*, adalah panel untuk mengatur dan mengontrol jalannya animasi *flash* yang meliputi kecepatan animasi dan penempatan objek yang akan dibuat.
- c. *Color Panel*, digunakan untuk memberi warna pada objek dan mengatur komposisi warna pada objek yang akan dibuat.
- d. *Stage*, adalah area untuk menempatkan materi animasi, seperti objek gambar, video, teks, maupun tombol.
- e. *Property Inspector*, berguna untuk mengatur *setting stage*, atribut objek, penggunaan filter, hingga mempublikasikan *movie flash*. Selain itu properties panel juga akan menampilkan informasi ukuran dan posisi objek yang sedang dipilih.
- f. *Toolbox*, adalah beragam piranti untuk menyeleksi, menggambar, memberi

warna, memodifikasi objek hingga mengatur ukuran tampilan *stage* (Diakses di <http://www.okedroid.com> pada 9 Juni 2016).

2.2.4.3 *Toolbox*

Fasilitas *Toolbox* seperti yang telah dijelaskan sekilas diawal adalah beragam piranti atau alat yang mempunyai fungsi tersendiri untuk keperluan desain. Berikut penjelasan setiap *tool* yang terdapat pada *Toolbox* (Diakses di <http://www.okedroid.com> pada 9 Juni 2016).

Tabel 2.2 Fasilitas *Toolbox* dalam *Adobe Flash CS6*

Nama	Penjelasan
<i>Selection Tool</i>	Digunakan untuk memilih atau menyeleksi suatu objek
<i>Subselection Tool</i>	Digunakan untuk menyeleksi bagian objek lebih detail daripada <i>selection tool</i> .
<i>Free Transform Tool</i>	Digunakan untuk mentransformasikan objek terseleksi.
<i>3D Rotation Tool</i>	Digunakan untuk melakukan 3D pada objek berdasarkan sumbu X, Y dan Z.
<i>Lasso Tool</i>	Digunakan untuk melakukan seleksi dengan menggambar sebuah garis seleksi.
<i>Pen Tool</i>	Digunakan untuk menggambar garis dengan bantuan titik-titik bantu seperti dalam pembuatan garis, kurva ataupun gambar.
<i>Text Tool</i>	Digunakan untuk membuat objek teks ataupun paragraf.
<i>Line Tool</i>	Digunakan untuk menggambar objek garis lurus.
<i>Rectangle Tool</i>	Digunakan untuk menggambar bentuk persegi.
<i>Pencil Tool</i>	Digunakan untuk menggambar dengan bentuk goresan pensil.
<i>Brush Tool</i>	Digunakan untuk menggambar dengan bentuk polesan kuas.
<i>Deco Tool</i>	Digunakan untuk menggambar corak dekorasi dengan menggunakan symbol grafik.
<i>Bone Tool</i>	Digunakan untuk membuat animasi petulangan dengan menambahkan titik sendi pada objek.
<i>Paint Bucket Tool</i>	Digunakan untuk member warna bidang objek.
<i>Eyedropper Tool</i>	Digunakan untuk mengambil sampel warna dari sebuah objek.
<i>Eraser Tool</i>	Digunakan untuk menghapus bidang objek.

Berikutnya...

Lanjutan...

Nama	Penjelasan
<i>Hand Tool</i>	Digunakan untuk menggeser area lembar kerja atau stage tanpa mengubah pembesaran.
<i>Zoom Tool</i>	Digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan lembar kerja atau stage.
<i>Stroke Color</i>	Digunakan untuk memilih atau memberi warna pada suatu garis

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *adobe flash professional CS6* merupakan suatu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran Bahasa Arab berbentuk multimedia. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan beberapa *tool* yang akan digunakan oleh peneliti untuk membuat KIA.

2.2.5 Keterampilan Menulis

Pada bagian ini, peneliti akan membahas tentang (1) pengertian keterampilan menulis, (2) tujuan keterampilan menulis, (3) tahap-tahap latihan menulis, (4) tes keterampilan menulis, dan (5) kriteria penilaian keterampilan menulis, (6) pembelajaran menulis bahasa Arab di MA Kelas X.

2.2.5.1 Pengertian Keterampilan Menulis

Terampil menurut Hoetomo (2005) adalah cakap dalam menyelesaikan tugas, mampu dan cekatan. Keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan atau kecakapan yang diisyaratkan (Wijoyo 2015:26). Adapun yang dimaksud dengan menulis menurut bahasa adalah kumpulan makna yang tersusun dan teratur. Makna menulis (*kitâbah*) secara epistemologi adalah kumpulan dari kata yang tersusun dan mengandung arti, karena menulis (*kitâbah*) tidak akan

terbentuk kecuali dengan adanya kata yang beraturan. Manusia bisa menuangkan ekspresi hatinya dengan bebas sesuai dengan apa yang dipikirkannya melalui menulis (*kitâbah*). Melalui ungkapan yang tertulis diharapkan para pembaca dapat mengerti apa yang ingin penulis ungkapkan ('Ulyan 1992:156).

Menurut Wiyanto (2004:1) kata menulis mempunyai dua arti. Pertama, menulis berarti mengubah bunyi yang dapat didengar menjadi tanda-tanda yang dapat dilihat. Bunyi-bunyi yang dapat diubah itu bunyi bahasa, yaitu bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia (mulut dan perangkat kelengkapannya: bibir, lidah, gigi, dan langit-langit). Kedua, kata menulis mempunyai arti kegiatan mengungkapkan gagasan secara tertulis. Orang yang melakukan kegiatan ini dinamakan penulis dan hasil kegiatannya berupa tulisan.

Sedangkan menurut Tarigan (2008:3) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tanpa bertatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini, penulis haruslah terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosa kata.

Secara umum pembelajaran keterampilan menulis bertujuan agar siswa dapat berkomunikasi secara tertulis dalam bahasa Arab. Menurut Iskandarwasid (2011:248) menulis merupakan suatu bentuk manifestasi

kemampuan dan kemahiran berbahasa yang paling akhir dikuasai oleh pembelajar bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara dan membaca. Keterampilan menulis (*writing skill*) itu sendiri adalah kemampuan dalam mendeskripsikan atau mengungkapkan isi pikiran, mulai dari aspek yang sederhana seperti menulis katakata sampai kepada aspek yang kompleks yaitu mengarang (Hermawan 2011:151).

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dipaparkan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan keterampilan menulis adalah kecakapan seseorang untuk menyusun kumpulan kata/makna supaya tersusun dan teratur menjadi satu kesatuan arti dengan tujuan untuk menuangkan ekspresi hati seorang penulis dengan bebas sesuai dengan apa yang dipikirkannya.

2.2.5.2 Tujuan Keterampilan Menulis

Tujuan merupakan suatu hal yang diinginkan atau diharapkan setelah melakukan suatu hal. Sedangkan yang dimaksud tujuan keterampilan menulis yaitu suatu hal yang diinginkan atau diharapkan setelah melakukan keterampilan menulis. Ada banyak ahli yang menjelaskan tentang tujuan keterampilan menulis. Namun peneliti hanya mengungkapkan tujuan keterampilan menulis menurut beberapa ahli saja.

Beberapa tujuan dan manfaat penting mempelajari *maharah kitâbah* menurut ‘Ulyan (1992:157) adalah: 1. menulis merupakan bagian dasar pada kehidupan dan termasuk syarat yang sangat diperlukan pada kelangsungan hidup. 2. merupakan suatu alat untuk mengajar pada semua jenis tingkatan. 3.

merupakan sarana untuk menggabungkan antara satu dengan yang lain (antara penulis dengan pembaca). 4. merupakan alat untuk menghubungkan masa sekarang dengan masa lampau, dengan adanya kitabah manusia bisa mengetahui peradaban yang ada di masa lampau. 5. Menjaga kelestarian peninggalan buku yang terdahulu. 6. merupakan bukti penggadaan peristiwa sebenarnya. 7. merupakan penghubung dari perseorangan tentang dirinya sendiri dan menggambarkan tentang isi hatinya.

Adapun Menurut Abidin (2013:187) secara esensial minimalnya ada tiga tujuan utama pembelajaran menulis (*maharah kitâbah*) yang dilaksanakan para guru di sekolah, yaitu: 1. menumbuhkan kecintaan menulis pada diri siswa, 2. mengembangkan kemampuan siswa dalam menulis, 3. membina jiwa kreativitas siswa dalam menulis.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang tujuan dan manfaat keterampilan menulis, dapat disimpulkan bahwa menulis dapat menumbuhkan kreatifitas dalam mengungkapkan pemikiran dan mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat dalam bentuk tertulis, serta mengembangkan kemampuan dan pemahaman mempergunakan bahasa.

2.2.5.3 Tahap-Tahap Latihan Menulis

Latihan menulis ini pada prinsipnya diberikan setelah latihan menyimak, berbicara dan membaca. Ini tidak berarti bahwa latihan menulis hanya diberikan setelah siswa memiliki ketiga kompetensi tersebut. Latihan menulis dapat diberikan pada jam yang samadengan kompetensi yang

lain; sudah tentu dengan memperhatikan tahap-tahap latihan sesuai dengan tingkat kompetensi siswa. Tahap-tahap latihan menulis antara lain (Effendy 2009:170-176):

a. Latihan Kebahasaan

Latihan kebahasaan banyak ragamnya, antara lain latihan rekombinasi dan transformasi. Rekombinasi adalah latihan menggabungkan kalimat-kalimat yang mulanya berdiri sendiri menjadi satu kalimat panjang. Sedangkan transformasi adalah latihan mengubah bentuk kalimat dari kalimat positif menjadi kalimat negatif, kalimat berita menjadi kalimat tanya dan sebagainya.

b. Mencontoh

Sungguhpun mencontoh ini memang aktivitas yang mekanis, tidak berarti siswa tidak akan belajar apa-apa. Pertama, siswa belajar dan melatih diri menulis dengan tepat sesuai dengan contoh. Kompetensi ini pada suatu saat tentu ada gunanya. Kedua, siswa belajar mengeja dengan benar. Ketiga, siswa berlatih menggunakan Bahasa Arab yang benar.

c. Reproduksi

Reproduksi adalah menulis berdasarkan apa yang telah dipelajari secara lisan menjadi bentuk tulisan.

d. Imla'

Imla banyak sekali faedahnya asal saja bahan yang diimlakan dipilih dengan cermat. Imla disamping melatih ejaan juga melatih penggunaan 'gerbang-telinga'. Bahkan pemahaman juga dilatihkan sekaligus. Ada dua

macam imla: Pertama, imla yang dipersiapkan sebelumnya. Siswa diberitahu sebelumnya materi/teks yang akan diimlakan. Kedua, imla yang tidak dipersiapkan sebelumnya. Siswa tidak diberitahu sebelumnya materi/teks yang akan diimlakan.

e. Mengarang terpimpin

Pada tahap 4 di atas, kalimat-kalimat yang dilatihkan masih merupakan kalimat-kalimat lepas. Sedangkan pada tahap ini, siswa mulai dikenalkan dengan penulisan alinea, walaupun sifatnya masih terpimpin.

f. Mengisi formulir, bagan dan sejenisnya

g. Mengarang bebas

Tahap ini merupakan tahap yang melatih siswa mengutarakan isi hatinya dengan memilih kata-kata dan pola kalimat secara bebas namun tetap diberikan bimbingan dan pengarahan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam keterampilan menulis ada beberapatahan yang perlu dilewati yaitu latihan kebahasaan, reproduksi, imla', mengarang terpimpin, mengisi formulir, bagan, dan sejenisnya serta mengarang bebas.

2.2.5.4 Tes Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis (*kitâbah*) secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu menulis terbimbing (*muwajjah*) dan menulis bebas (*hurr*). Menulis terbimbing merupakan kompetensi menulis dengan menggunakan panduan tertentu atau stimulus, misalnya berupa gambar,

pertanyaan dan kosakata atau kalimat pemandu. Adapun menulis bebas merupakan kompetensi menulis tanpa panduan atau stimulus, sehingga penulis bebas berkreasi dalam mengembangkan dalam mengembangkan tulisannya (Ainin dkk, 2006:179).

Secara rinci keterampilan menulis terbimbing meliputi:

- a. Mengurutkan kata menjadi kalimat
- b. Menyusun kalimat berdasarkan gambar
- c. Menyusun kalimat berdasarkan kosakata
- d. Mengurutkan kalimat menjadi paragraf
- e. Mendeskripsikan objek atau gambar tunggal berdasarkan pertanyaan
- f. Mendeskripsikan objek atau gambar tunggal
- g. Mendeskripsikan gambar berseri
- h. Menyusun paragraf berdasarkan pertanyaan (Ainin, dkk 2006:144).

Berdasarkan paparan di atas, menulis ada dua yaitu menulis terbimbing dan menulis bebas. Namun, untuk permula lebih ditekankan pada menulis terbimbing yang meliputi: mengurutkan kata menjadi kalimat sampai pada menyusun paragraf berdasarkan pertanyaan.

2.2.5.5 Kriteria Penilaian Keterampilan Menulis Bahasa Arab

Donald Knapp (dalam Effendy 2009:180-181) mengusulkan penilaian Pembelajaran menulis berdasarkan beberapa butir penilaian. Pertama, segi bentuk dan tulisan yang meliputi: (1) judul jelas dan sesuai dengan isi, (2)

margin dan permulaan alinea tampak jelas, dan (3) tulisan jelas dan mudah dibaca.

Kedua, segi pengembangan alinea yang meliputi: (1) kalimat pertama berisi ide pokok alinea, (2) kalimat-kalimat lain sebagai penunjang, dan (3) terdapat hubungan antara satu kalimat dan kalimat lainnya

Ketiga, segi kebahasaan yang meliputi: (1) kata-kata (termasuk kata penghubung) dipilih dan digunakan secara tepat, (2) rumusan kalimat bervariasi sehingga enak dibaca, (3) ejaan benar, (4) penomoran dan punctuation digunakan secara memadai, (5) rincian-rincian memperjelas dan memperkuat ide pokok, dan (6) penutup alinea menyempurnakan ide pokok

Keempat, segi gagasan dan isi yang meliputi: (1) kejelasan ide atau gagasan memudahkan pemahaman, (2) isi karangan cukup bermakna, dan (3) isi karangan spontan, kreatif dan orisinal

Berdasarkan pemaparan di atas, penilaian pembelajaran menulis berdasarkan segi bentuk dan tulisan, segi pengembangan alinea, segi kebahasaan yang termasuk di dalamnya terdapat ejaan, kosakata, dan kaidah, serta segi gagasan dan isi, punctuation, kosakata dan kaidah. Adapun peneliti akan mengambil beberapa penilaian yang menggabungkan antara pendapat kedua ahli tersebut, meliputi: (1) terdapat hubungan antara satu kalimat dan kalimat lainnya (segi pengembangan alinea). (2) kata-kata (termasuk kata penghubung) dipilih dan digunakan secara tepat (segi kebahasaan), (3) penggunaan kaidah yang benar (segi kebahasaan).

2.2.5.6 Pembelajaran Menulis Bahasa Arab di MA Kelas X

Pada tingkat pendidikan menengah (*intermediate*), berdasarkan Keputusan Jendral Pendidikan Islam Tahun 2013, keempat kecakapan berbahasa diajarkan secara seimbang meliputi menyimak (*istima'*), berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*). Namun, pada penelitian yang akan peneliti lakukan, peneliti hanya akan mengkaji tentang keterampilan menulis.

Adapun Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar keterampilan pada kelas X adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3 KI dan KD Keterampilan Pada Kelas X

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
KI-1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya KI-2 Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai)santun, responsif dan pro aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (melihat, mendengar, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.	3.1 Mengidentifikasi bunyi kata, frase, dan kalimat Bahasa Arab yang berkaitan dengan : البيانات الشخصية؛ المرافق العامة في المدرسة؛ الحياة في الأسرة وفي سكن الطلاب؛ هوايات الطلاب والمعرض ؛ المهنة والنظام ؛ الحياة في الأسرة وفي سكن الطلاب baik secara lisan maupun tertulis 3.2 Melafalkan kata, frase, dan kalimat Bahasa Arab yang berkaitan dengan : البيانات الشخصية؛ المرافق العامة في المدرسة؛ الحياة في الأسرة وفي سكن الطلاب؛ هوايات الطلاب والمعرض ؛ المهنة والنظام ؛ الحياة في الأسرة وفي سكن الطلاب

Berikutnya...

Lanjutan...

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
<p>KI-4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.</p>	<p>3.3 Menemukan makna atau gagasan dari ujaran kata, frase, dan kalimat Bahasa Arab yang berkaitan dengan :</p> <p>البيانات الشخصية؛ المرافق العامة في المدرسة؛ الحياة في الأسرة وفي سكن الطلاب؛ هوايات الطلاب والمعرض؛ المهنة والنظام؛ الحياة في الأسرة و في سكن الطلاب</p> <p>baik secara lisan maupun tertulis</p> <p>3.4 Memahami secara sederhana unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya dari teks terkait topik :</p> <p>البيانات الشخصية؛ المرافق العامة في المدرسة؛ الحياة في الأسرة وفي سكن الطلاب؛ هوايات الطلاب والمعرض؛ المهنة والنظام؛ الحياة في الأسرة وفي سكن الطلاب</p> <p>yang sesuai dengan konteks penggunaannya</p>
<p>Tarkib: UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG</p> <p>النكرة والمعرفة (بال والضمائر والإضافة بمعنى اللام)؛ المبتدأ (ضمائر) والخبر (الفعل المضارع)؛ المصدر؛ معاني حروف الجر؛ ليس عندي/معي؛ مبتدأ (ضمائر الجمع) و خبر (المضارع)؛ العطف</p>	

Berdasarkan KI dan KD yang telah dipaparkan di atas, peneliti akan membuat media keterampilan menulis pembelajaran Bahasa Arab dengan tema yang dibutuhkan oleh subjek penelitian yang tetap berpedoman KI dan KD tersebut. Sehingga didapatkan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran siswa kelas X MA.



BAB V

PENUTUP

Bab ini berisi simpulan dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.

5.1 Simpulan

Berdasarkan Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang telah peneliti laksanakan dengan judul “KIA (*Kitâbah* Itu Asyik) pengembangan multimedia berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pada keterampilan menulis untuk siswa kelas X MA”, maka peneliti mengemukakan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Langkah pertama yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media tersebut adalah menganalisis kebutuhan guru dan siswa. Analisis kebutuhan ini dilakukan melalui tiga cara, yaitu pengamatan/observasi, wawancara, dan angket. Adapun hasil dari analisis kebutuhan tersebut didapatkan data bahwa guru dan siswa membutuhkan pengembangan multimedia berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pada keterampilan menulis untuk siswa kelas X MA.
- b. Setelah dilakukan analisis, kemudian peneliti membuat *prototype* (desain) multimedia pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* yang diberi nama KIA sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Media KIA dibuat menjadi 3 desain yang meliputi 6 tema. Adapun tema-tema media KIA disesuaikan dengan Kurikulum 2013 Bahasa Arab pada kelas X yaitu: (1) bab

- 1 (البيانات الشخصية), (2) bab 2 (المرفق العامة في المدرسة), (3) bab 3 (الحياة في الأسرة), (4) bab 4 (هوايات الطلاب والمعرض), (5) bab 5 (الحياة والمهنة), (6) bab 6 (المهنة والنظام). Sedangkan pada setiap tema atau bab terdiri dari tampilan awal media KIA, tema/judul, apersepsi, KI/KD, materi, evaluasi, profil, petunjuk, dan keluar.
- c. Setelah menyusun desain media pembelajaran KIA, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi terhadap media tersebut. Uji validasi media yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan media KIA yaitu dengan menyebar angket. Validasi tersebut dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi bahasa Arab yang bernama Ahmad Miftahuddin, MA, seorang dosen Bahasa Arab Universitas Negeri Semarang, seorang ahli multimedia yang bernama Surya Alfata, S.Ds, seorang lulusan Prodi Desain Komunikasi Visual dari Universitas Negeri Semarang dan guru di SMK NU Ungaran, Semarang, serta ahli pembelajaran yang bernama Fathur Rohman, S.Pd., seorang guru Bahasa Arab di MA Al Asror. Angket tersebut terdiri dari beberapa aspek. Aspek tersebut meliputi 5 aspek yaitu: aspek umum, aspek materi, aspek desain pembelajaran, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek komunikasi visual. Adapun hasil dari analisis angket tersebut didapatkan data bahwa ahli materi dan ahli pembelajaran menyatakan bahwa media KIA “layak” digunakan, sedangkan menurut ahli multimedia, media KIA “layak dengan perbaikan”

untuk digunakan. Perbaikan tersebut meliputi perbaikan gambar *background* yang kurang mendukung dan penambahan tombol navigasi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dalam penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti baru sampai tahap pembuatan dan validasi produk. Sehingga, memungkinkan kepada pihak lain seperti mahasiswa/peneliti lain yang ingin melakukan penelitian tindak lanjut dengan kajian yang berbeda bisa menggunakan produk ini sebagai bahan penelitian.
- b. Peneliti memberi saran adanya pengembangan media yang serupa sehingga menambah pilihan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab yang menyenangkan dan efektif. Pengembangan media tidak hanya pada keterampilan menulis saja tetapi juga pada keterampilan menyimak, membaca, dan berbicara.
- c. Peneliti memberi saran kepada semua pihak, baik guru dan siswa, ataupun pihak lain berkenan memanfaatkan media ini sebagai media penunjang dan membantu proses pembelajaran Bahasa Arab baik di kelas maupun di luar kelas untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Abidin, Yunus. 2013. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Ainin, Moh, dkk. 2006. *Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Ainin, Moh. 2010. *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*. Surabaya: Hilal Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azwar, Saifuddin. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Bahasa Arab. Malang: Misykat.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instruction Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran (Pernannya Sangat Penting Dalam Memenuhi Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Effendy, Ahmad Fuad. 2012. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamidi. 2010. *Metode Penelitian dan Teori Komunikasi*. Malang: UMM Press.
- Hermawan, Acep. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Iskandarwassid, Dadang Sunendar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Munir. 2009. *Kurikulum Berbasis TIK*. Jakarta:SPS Universitas Pendidikan Indonesia.
- Siregar, Syofian. 2011. *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian*. Jakarta: Rajawali.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung: Alfabeta.
- Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana Saodih. 2008. *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: RT Remaja
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ulyan, Ahmad Fuad Mahmud. 1992. *al-Maharah al-Lughowiyah, Mahiyatuha wa Turuqu Tadrisuha*. Riyadh: Darul Muslim.

B. Artikel

- Ningsih, dkk. 2013. “Pengembangan Multimedia Interaktif Bahasa Arab Tingkat Madrasah Tsanawiyah”. Jambi: Universitas Jambi.
- Isnaningsih, Tantiana. 2015. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Berbantuan Komputer”. Yogyakarta: STIKES SURYAGLOBAL.

C. Pustaka Atas Nama Lembaga

- Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Tahun 2013 Tentang Kurikulum Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah.

D. Skripsi

- Devy, Ni Putu Indah Rosita. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk Kelas Kelas XI*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fitriyani, Dewi. 2013. *Efektifitas Media E-Learning Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Arab Kelas XI Bahasa SMA Islam Sudirman Ambarawa*. Semarang: UNNES Press.
- Lutfiyatun, Eka. 2015. *Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Adobe Flash CS5 pada Keterampilan Menulia Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas VIII Mts*. Semarang: UNNES Press.
- Maulida, Ina. 2012. *Persepsi Siswa Terhadap Implementasi Sistem Manajemen Mutu Iso 9001:2008 di Smk Muhammadiyah 3 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mursyid, M. 2013. *Arabic Storybook Series: Media Keterampilan Membaca Bahasa Arab Kelas IV MI Miftahul Hidayah Visualisasi Tiga Dimensi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Mardliyah, Izzah. 2013. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Semester II*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Supadmi, Dewi. 2013. *Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Pendekatan SAVI dengan Macromedia Flash Pada Siswa Kelas IVA SDN Petompon 02 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wijoyo, Toto. 2015. *PengembanganMedia Pembelajaran E-learning Berbasis Aplikasi Lectore Insipe Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Mts Kelas VIII*. Semarang: UNNES Press.
- Wiyanto, Asul. 2004. *Terampil Menulis Paragraf*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia

E. Sumber Internet

- _____.2015.http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/623/jbptunikompp-gdl-ariefadity-31127-10-unikom_a-2.pdf (10 Maret 2016)
- _____.2015. <http://www.okedroid.com/2015/08/belajar-mengenal-adobe-flash-cs6-dan-tools-penggunaanya-part-1.html>. (9 Juni 2016)
- Ahmadi, B. 2014. *BAB II Landasan Teori*. <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/42359/4/Chapter%20II.pdf> (9 Juni 2016)
- Avianto. 2005. *Multimedia Linux*. <http://www.infolinux.web.id> (28 Oktober 2016)
- Foreman, J. dan Aldrich, C. 2005. *The design of advanced learning engines: an interview with Clark Aldrich*. *Innovate: journal of online education*. <http://www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=211>. Online. (9 juni 2016)
- Kompas.com. 2015. Ini Agama dengan Perkembangan Paling Pesat di Dunia.<http://internasional.kompas.com/read/2015/04/07/02103571/Ini.Agama.dengan.Perkembangan.Paling.Pesat.di.Dunia>. Diakses: 05 Maret 2016
- Novriansyah, Brenny. 2014. Kompetensi Menulis Bahasa Arab; Masalah Besar Bagi Siswa. <https://bengkulu.kemenag.go.id/files/bengkulu/file/file/Dokumen/ojcs1391652208.pdf>. Diunduh: 24 April 2017